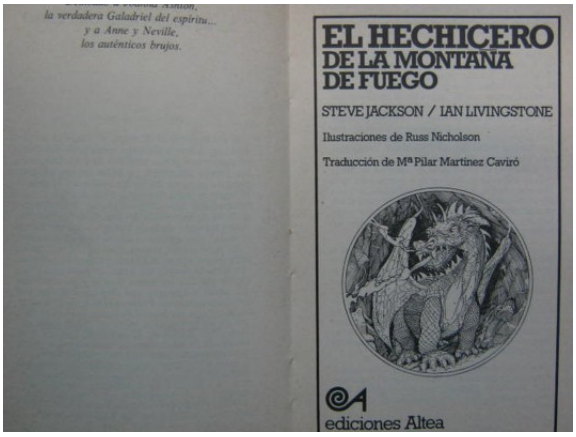


Ian Livingstone y **Steve Jackson** son figuras internacionalmente conocidas en el mundo de los juegos fantásticos, contándose entre los primeros británicos que se sintieron obsesionados por los *Role-Playing Games* americanos (en los que el lector se convierte en protagonista de la aventura), tales como *Dungeons and Dragons*, *RuneQuest* y *Traveller*, inicialmente como jugadores y luego como cofundadores de la *Games Workshop Ltd.* Su sociedad, creada con el propósito de promover este hobby, es en la actualidad una de las mayores compañías del Reino Unido especializadas en este tipo de juegos. Sus actividades incluyen: publicación tanto de sus propios juegos como de los *best-sellers* americanos cedidos bajo licencia; publicación del *White Dwarf*, revista dedicada a los libros de ciencia-ficción y fantasía, fabricación de Miniaturas Citadel (figuras de metal en miniatura para su utilización en los juegos), y organización de la mayor convención de juegos de Gran Bretaña, el *Games Day*, celebrada todos los años en Londres durante el mes de septiembre. Con base en Londres, la *Workshop* cuenta hoy día con tiendas en Hammersmith, Manchester, Birmingham, Sheffield y Nottingham.

Los *Role-Playing Games*, del tipo de los vendidos en la *Workshop*, sirvieron de inspiración a *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Concebido para un solo jugador, este libro funciona de manera similar a dichos juegos. Lo que hace únicos a los *Role-Playing Games* es su peculiaridad de necesitar un *Señor del Juego* que presida, a modo de un *dios*, la aventura a la que se lanzan los jugadores. En *El Hechicero de la Montaña de Fuego*, ese *Señor del Juego* es sustituido por el propio libro, utilizándose en él una técnica familiar a quienes han seguido cursos de aprendizaje electrónicamente programados.

Estos dos autores siguen siendo jugadores apasionados. Entre sus juegos favoritos pueden citarse: *Apocalypse, 1829, Intellivision Baseball, Pita* y los tres grandes *Role-Playing Games: RuneQuest, Dungeons and Dragons* y *Traveller*.

INDICE

COMO COMBATIR CONTRA LOS SERES DEL MUNDO DE LAS TINIEBLAS 9

EQUIPO Y POCIONES 17

INDICACIONES SOBRE EL JUEGO 18

HOJA DE AVENTURA 20

RUMORES 22

EL HECHICERO DE LA MONTAÑA DE FUEGO 25

COMO COMBATIR CONTRA LOS SERES DEL MUNDO DE LAS TINIEBLAS

Antes de emprender tu aventura, debes descubrir tus fuerzas y tus flaquezas. Dispones de una espada y de un escudo, así como de una mochila con provisiones (comida y bebida) para el viaje. Te has preparado para la búsqueda adiestrándote en el manejo de la espada y un duro entrenamiento físico ha acrecentado tu resistencia.

Para comprobar lo efectivo de tu preparación, debes utilizar los dados. Ellos te permitirán determinar tu puntuación inicial de DESTREZA y RESISTENCIA. En las páginas 20-21 encontrarás una *Hoja de Aventura*, en la que podrás anotar los detalles de una aventura. Apunta en sus casillas tus tantos de DESTREZA y RESISTENCIA.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de DESTREZA de la *Hoja de Aventura*.

Tira los dos dados. Suma 12 al número obtenido y anota el total en la casilla de RESISTENCIA.

Existe también una casilla de SUERTE. Tira un dado, suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de SUERTE.

Por razones que más adelante se explicarán, los puntos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian constantemente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números muy pequeños en las casillas o que tengas una goma a mano. Pero no borres nunca tu puntuación inicial. Aunque puedes ser premiado con puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, estas cantidades no podrán ser nunca superiores a tus puntuaciones iniciales, excepto en las raras ocasiones en que se den instrucciones al respecto en una página concreta.

La puntuación de DESTREZA refleja tu habilidad con la espada y tu capacidad general para el combate; cuanto más alta sea, tanto mejor. La puntuación de RESISTENCIA refleja tu constitución general, tus deseos de sobrevivir, tu determinación y tu forma física; cuanto más alta sea tu puntuación de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. La puntuación de SUERTE indica si eres o no persona afortunada. Suerte —y magia— son cosas normales en el reino de la fantasía que estás a punto de explorar.

BATALLAS

Con frecuencia, a lo largo de las páginas de este libro se te pedirá que luches con algún tipo de monstruo. Es posible que se te dé la opción de huir. Si no es así —o si de todos modos decides enfrentarte con el monstruo—, deberás resolver la batalla como a continuación se indica.

En primer lugar, anota la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA del monstruo en la primera casilla vacía de *Encuentro con el Monstruo* de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones de cada monstruo cada vez que tengas un encuentro.

La secuencia del combate será la siguiente:

1. Tira los dados por el monstruo. Añade el número obtenido a su puntuación de DESTREZA. El número total será la *Fuerza de Ataque* del monstruo.
2. Tira los dados por ti. Añade el número obtenido a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Este total será tu *Fuerza de Ataque*.
3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la del monstruo, le habrás herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de Ataque* del monstruo es mayor que la tuya, éste te habrá herido. Pasa al punto 5. Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es la misma, habréis esquivado vuestros golpes respectivos. En ese caso, comienza un nuevo *Asalto* desde el punto 1.
4. Has herido al monstruo, por tanto resta 2 tantos a su puntuación de RESISTENCIA. Puedes hacer uso aquí de tu SUERTE para infligirle daños adicionales (ver más adelante).
5. El monstruo te ha herido, así pues, resta 2 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. También puedes valerte de tu SUERTE en esta situación (ver más adelante).
6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de RESISTENCIA o en la del monstruo (y en la de tu SUERTE, si es que has hecho uso de ella —ver más adelante).
7. Comienza el siguiente *Asalto* (repite los pasos del 1 al 6).

Seguirás repitiendo esta secuencia hasta que tu RESISTENCIA o la del monstruo contra el que combates quede reducida a cero (muerte).

HUIDA

En algunas páginas se te puede dar la opción de eludir la batalla si las cosas se ponen feas para ti. Sin embargo, si huyes, el monstruo te herirá automáticamente (resta 2 puntos de RESISTENCIA). Ese es el precio de la cobardía. Recuerda que puedes utilizar tu SUERTE sobre esta herida en la forma habitual (ver más adelante). Sólo puedes huir si se te da concretamente esta opción en la página.

LUCHA CONTRA MAS DE UN MONSTRUO

Si tropiezas con más de un monstruo en determinado encuentro, se te dará instrucciones concretas en la página sobre la forma en que deberás actuar en la batalla. Unas veces te enfrentarás a ellos como si se tratase de un solo monstruo; otras lucharás primero con uno y luego con otro.

SUERTE

En distintos momentos de tu aventura, bien en el curso de una batalla o cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la suerte (se te dará detalles al respecto en las páginas correspondientes), tendrás la posibilidad de recurrir a tu suerte para hacer que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la suerte puede ser arriesgado y, si no eres afortunado, el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para servirte de la SUERTE es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido suerte y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es más alto que tu puntuación de SUERTE, no habrás tenido suerte y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de la Suerte*. Cada vez que pruebes suerte, deberás restar un punto a la puntuación de suerte que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que cuanto más confíes en la suerte, más riesgos correrás.

Utilización de la suerte en las batallas

En ciertas páginas del libro se te pedirá que *Pruebes tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de tu *buena* o *mala suerte*. Sin embargo, en las batallas tendrás siempre la opción de hacer uso de tu suerte, bien sea para infligir una herida más grave al monstruo que acabas de herir, bien para minimizar los efectos de la herida que éste te ha infligido.

Si acabas de herir al monstruo, puedes probar tu suerte como se indica más arriba. Si eres afortunado, le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos adicionales a su puntuación de resistencia. Pero, si no tienes suerte, la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de resistencia al monstruo (es decir, en vez de quitarle los 2 puntos normales por haberle herido sólo le quitarás 1).

Si el monstruo acaba de herirte, puedes *Probar tu Suerte* para tratar de minimizar tu herida. Si tienes suerte, habrás conseguido atenuar el golpe. Recupera 1 punto de resistencia (es decir, en lugar de restar 2 puntos por la herida, sólo te restarás 1). Si no tienes suerte, el golpe que has recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto extra de RESISTENCIA.

Recuerda que cada vez que *Pruebes tu Suerte*, deberás restar 1 punto a tu puntuación de SUERTE.

COMO RESTABLECER TU DESTREZA, TU RESISTENCIA Y TU SUERTE

Destreza

Tu puntuación de Destreza no cambiará mucho a lo largo de una aventura. Ocasionalmente, en una página se te puede pedir que incrementes o que reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un Arma Mágica puede incrementar tu DESTREZA, pero ¡recuerda que no puedes utilizar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no puedes pensar que tienes derecho a 2 puntos adicionales de DESTREZA por llevar 2 Espadas Mágicas. Tu puntuación de DESTREZA no podrá ser nunca superior a tu puntuación de DESTREZA inicial, a menos que se te indique de forma específica lo contrario. La Poción de la Destreza (más adelante se te darán instrucciones al respecto) te permitirá restablecer tú DESTREZA a su puntuación *Inicial*.

Resistencia y Provisiones

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho en el curso de una aventura, en función de los combates que libres con los monstruos y de las arduas empresas que habrás de acometer. Al aproximarte a tu objetivo, tu resistencia puede descender a niveles peligrosamente bajos y los combates pueden hacerse extremadamente arriesgados, así que ¡sé prudente!

Tu mochila contiene *Provisiones* suficientes para 10 comidas. Sólo podrás descansar y comer cuando las instrucciones de la página te autoricen a ello, y no se te permitirá hacer más que una comida cada vez. Una comida te devolverá 4 puntos de RESISTENCIA. Así pues, cada vez que hagas una comida, suma 4 puntos de RESISTENCIA, pero resta 1 punto de *Provisiones*. En la *Hoja de Aventura* hallarás una casilla reservada a las *Provisiones*, en la que debes anotar los detalles referentes a las mismas. ¡Recuerda que has de recorrer un largo camino, así que usa tus *Provisiones* con prudencia!

Recuerda también que tu puntuación de RESISTENCIA no deberá ser nunca superior a tu puntuación inicial de RESISTENCIA, a menos que se te indique de forma específica lo contrario en una página. La Poción de la Fortaleza (ya lo verás más tarde) te permitirá restablecer tu RESISTENCIA a su nivel *inicial*, siempre que bebas de ella.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas particularmente afortunado, obtendrás puntos adicionales de *Suerte*. A lo largo de las páginas del libro se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la DESTREZA y la RESISTENCIA, tu puntuación de SUERTE no podrá ser nunca superior a tu puntuación *Inicial de Suerte*, a menos que se indique lo contrario en una página concreta. La Poción de la Suerte (ya lo verás más tarde) te permitirá restablecer tu SUERTE a su nivel *inicial* en cualquier momento e incrementará tu *Suerte Inicial* en 1 punto.

EQUIPO Y POCIONES

Comenzarás tu aventura con un equipo mínimo, pero podrás recoger otros objetos durante tus viajes. Vas armado de una espada y vistes una armadura de cuero. Llevas una mochila a la espalda con provisiones y en ella podrás ir guardando los tesoros que halles. También llevas una linterna para alumbrar tu camino.

Además, puedes llevar una botella de poción mágica que te ayudará en tu búsqueda. Puedes escoger entre las tres pociones siguientes:

La poción de la Destreza - Restablecerá tus puntos de DESTREZA.

La pocion de la Fortaleza - Restablecerá tus puntos de RESISTENCIA.

La poción de la Fortuna - Restablecerá tus puntos de SUERTE y añadirá un punto a tu SUERTE *Inicial*.

Puedes beber una de estas pociones en cualquier momento a lo largo de una aventura. Una dosis de pocion restablecerá tu puntuación de DESTREZA, RESISTENCIA o SUERTE a su nivel *Inicial* (y la Poción de la Fortuna añadirá además 1 punto a tu puntuación *Inicial* de SUERTE).

Cada botella de poción contiene 2 dosis; es decir, en el curso de una *Aventura* podrás restablecer tu DESTREZA, tu RESISTENCIA o tu SUERTE (según la poción que hayas elegido) dos veces, a su nivel inicial. Cada vez que bebas una dosis, anótalo en la *Hoja de Aventura*.

Recuerda también que sólo puedes llevar 1 de estas tres pociones en el viaje, así que escoge bien.

INDICACIONES SOBRE EL JUEGO

Sólo existe un camino que te llevará, a través de los subterráneos del Hechicero, hasta la meta, y necesitarás varios intentos para encontrarlo. Toma notas y dibuja un mapa de tus recorridos mientras exploras. Este mapa te será de valor inapreciable en futuras aventuras y te permitirá alcanzar con rapidez los lugares que aún no has explorado.

No todas las cámaras contienen tesoros; en muchas no hallarás sino trampas y monstruos con los que sin duda tendrás que enfrentarte. Muchos de los pasadizos que elijas no te llevarán a ninguna parte y aunque es posible que llegues a los subterráneos donde se guarda el Tesoro del Hechicero, no podrás llevarte éste a menos que antes, durante el camino, hayas recogido una serie de objetos precisos.

En los subterráneos hallarás varias llaves. Sólo si llegas al Tesoro del Hechicero con las llaves adecuadas que abran el cofre, obtendrás dicho tesoro. Prepárate a llevarte muchas decepciones en la Montaña de Fuego.

Si sigues el camino correcto, los riesgos serán mínimos y cualquier jugador, por baja que sea su puntuación inicial, llegará hasta el Tesoro fácilmente.

¡Que los dioses de la fortuna te acompañen en la aventura que estás a punto de comenzar!

Hoja de aventura

DESTREZA	RESISTENCIA	SUERTE
Destreza Inicial =	*Resistencia Inicial =*	*Suerte Inicial =*

LISTA DE EQUIPO

ORO

JOYAS

POCIONES

RESTO DE PROVISIONES

CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*

RUMORES

Sólo un aventurero temerario se embarcaría en tan peligrosa búsqueda sin antes tratar de averiguar la mayor cantidad posible de cosas acerca de la Montaña de Fuego y sus tesoros. Por eso antes de llegar al pie de la montaña, pasas varios días con los habitantes de un pueblo de los alrededores, a un par de días de viaje de aquélla. Como eres simpático, pronto te granjearás la amistad de las gentes del lugar. Aunque éstas os cuentan muchas historias sobre el misterioso santuario del Hechicero, no puedes estar seguro de que todas —ni siquiera una de ellas— se basen en hechos reales. Los habitantes de la localidad han visto pasar antes que a ti a muchos aventureros camino de la Montaña de Fuego, pero pocos han regresado. El viaje que vas a emprender es extremadamente peligroso, de eso al menos estás convencido. De los pocos aventureros que regresaron al pueblo, ni uno solo pensó en volver a la Montaña de Fuego.

Al parecer sí que hay algo de cierto en el rumor de que el tesoro del Hechicero se halla encerrado en un magnífico cofre provisto de dos candados y que las llaves de estos candados las guardan celosamente una serie de monstruos que habitan en el interior de los subterráneos. El mismo Hechicero es un mago de gran poder. Unos lo describen como un viejo, otros como un joven. Unos dicen que su poder proviene de su baraja de cartas encantada, otros de los guantes de seda negros que siempre lleva puestos.

Cuentan que el acceso a la montaña se halla custodiado por una serie de duendes con la cara llena de verrugas, seres estúpidos que no piensan más que en comer y en beber. A medida que se avanza hacia el interior, los monstruos van siendo cada vez más temibles. Para llegar a las cámaras interiores, es preciso cruzar un río. Una barca hace la travesía de forma regular, pero al parecer, al barquero le gusta cobrar bien sus servicios, por lo que conviene que se tenga a mano una Pieza de Oro para el viaje. Las gentes del lugar aconsejan asimismo que se vaya trazando un buen mapa del recorrido que se siga, ya que sin mapa se acabará irremisiblemente perdido dentro de la montaña.

Cuando al fin llega el día de tu partida, el pueblo entero sale a despedirte y a desearte un viaje sin incidentes. Los ojos de muchas mujeres, tanto jóvenes como viejas, se llenan de lágrimas. No puedes evitar preguntarte si son lágrimas de pena derramadas por unos ojos que nunca volverán a contemplarte vivo...

Ahora, vuelve la página.

1. El flanco escarpado que se alza ante ti parece haber sido desgarrado por las zarpas de alguna bestia gigantesca.

1

Tus dos días de marcha han acabado al fin. Desenvainas la espada, la depositas en el suelo y suspiras con alivio mientras te sientas a descansar un rato sobre las rocas cubiertas de musgo. Te estiras, te frotas los ojos y luego levantas la mirada hacia la Montaña de Fuego.

El aspecto de la montaña es amenazador. El flanco escarpado que se alza ante ti parece haber sido desgarrado por las zarpas de alguna bestia gigantesca. Sus afilados picos rocosos se proyectan hacia el exterior formando ángulos inverosímiles. Sobre la cumbre vislumbras ese color rojo fantasmagórico —probablemente algún tipo de vegetación extraña— que ha dado su nombre a la montaña. Tal vez nadie llegue a conocer nunca con exactitud lo que crece allá arriba, ya que parece imposible escalarla.

La búsqueda te espera. Al otro lado del claro del bosque divisas la entrada de una oscura cueva. Recoges la espada, te pones en pie y piensas en todos los peligros que te aguardan. Pero, con determinación, enfundas de nuevo la espada y te aproximas a la cueva.

Echas un vistazo a su interior tenebroso y descubres sus paredes oscuras cubiertas de fango y unos charcos de agua en el suelo de piedra. El aire es frío y húmedo. Enciendes la linterna y avanzas en la oscuridad pisando con precaución. Las telas de araña te rozan la cara y percibes el correteo de unas patas diminutas:

probablemente ratas. Emprendes la marcha cueva adentro. Recorres unos metros y llegas a una bifurcación. ¿Doblarás hacia el oeste (pasa en ese caso al **71**) o hacia el este (pasa al **278**)?

2

Prueba tu Suerte. Si ésta te sonríe, escapas sin llamar la atención del Ogro. Si no te sonríe, lanzas una maldición al tropezar con una piedra pequeña y enviarla rodando por el suelo de la cueva. Echas mano a la espada por si el Ogro te ha oído (pasa al **16**). Si has tenido suerte, deslízate por el corredor hasta alcanzar de nuevo el cruce del que partiste (pasa al **269**).

3

Percibes el débil tintineo de una campana e instantes después ves a un viejo decrépito subir a una barca de remos que está amarrada a la orilla norte. El viejo rema lentamente en tu dirección. Al llegar a la orilla, amarra la barca y se dirige cojeando hacia ti. Te pide 3 Piezas de Oro. Protestas por el elevado precio y él masculla una excusa poco convincente echando la culpa a la inflación. Como sigues protestando, empieza a ponerse furioso. ¿Le pagas las 3 Piezas de Oro (pasa al **272**) o le amenazas (pasa al **127**)?

4

Te encuentras en un corredor norte-sur. Hacia el norte, el corredor tuerce en dirección este unos metros más adelante. Si quieres explorarlo, pasa al **46**. Hacia el sur, el pasadizo tuerce también hacia el este. Deberás pasar al **332** si decides ir por este lado.

5

En el muro este del corredor hay una tosca puerta de madera. Escuchas tras ellas y oyes un alegre canturreo. ¿Quieres llamar a la puerta y entrar (pasa al **97**) o prefieres continuar hacia el norte (pasa al **292**)?

6

La enorme puerta maciza no tiene pomo. Tratas de derribarla, pero es inútil; por mucho que lo intentes, no cederá. Desistes de la idea y decides colarte por la abertura que dejaste atrás en el muro norte del corredor este-oeste. Pasa al **89**.

7

Te hallas en la orilla norte de un río de rápida corriente, en el interior de una gran cueva subterránea. Pasa al **214**.

8

El pasadizo que tienes ante ti termina en una pesada puerta. Escuchas tras ella, pero no oyes nada. Pruebas el pomo y gira: entras en la estancia. Echas un vistazo a su interior y de pronto oyes un fuerte grito a tu espalda. Giras en redondo y ves que un hombre con aspecto de loco salta sobre ti blandiendo una enorme

hacha de guerra. ¡Es un BÁRBARO loco y debes luchar con él!

BÁRBARO DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

En el muro norte, frente a la puerta por la que entrastes, hay otra puerta por la que puedes *Escapar* durante la batalla (pasa al **189** si decides huir). Si vences al Bárbaro, tendrás que pasar al **273**.

9

Asombrado de que hayan creído tu historia, decides confiar un poco más en tu suerte. Puedes examinar las herramientas de los Esqueletos o fingir que buscas hojas de trabajo rebuscando en los cajones de los distintos bancos. Si escoges examinar las herramientas, pasa al **34**. Si decides rebuscar en los cajones, pasa al **322**. ¡Oyes un ruido tras la puerta norte y comprendes que tienes que darte prisa!

10

Estás de vuelta en el cruce y tuerces en dirección norte. Pasa al **77**.

11

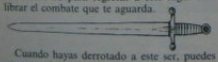
Sigues el pasadizo en dirección oeste hasta doblar un recodo en dirección sur. Inmediatamente antes del recodo hay un letrero que pone 'En construcción'. Frente a ti arranca una escalera que desciende. Sólo hay construi-

11. *Ves cómo las herramientas cavan y martillean, como si obreros invisibles las manejaran.*

dos tres peldaños. Unas cuentas palas, unos picos y otras herramientas yacen por el suelo, pero cuando doblas la esquina, se ponen a trabajar frenéticamente y siguen construyendo la escalera. Ves cómo las herramientas cavan y martillean, como si obreros invisibles las manejaran. Al mismo tiempo tararean una melodía cada vez más fuerte y reconoces la canción: 'Ay jo, ay jo, cantando a trabajar...' El espectáculo te hace reír. La escena no puede ser más cómica. Te sientas a ver cómo trabajan estas herramientas mágicas e incluso logras hablar con alguna de ellas. Apúntate 2 tantos de RESISTENCIA y 1 de DESTREZA mientras descansas. Regresa luego por el pasadizo hasta el cruce. Allí puedes optar por dirigirte al norte (pasa al **366**) o al sur (pasa al **250**).

12

Al tirar del pomo, un ruido metálico, ensordecedor, resuena por los corredores. Frenéticamente vuelves a empujarlo para detener la alarma, pero su efecto ya se ha hecho sentir. Unas pisadas se acercan por el corredor. Pasa al **161** para descubrir quién te ha oído. Anota el número **12** para regresar a este lugar tras librar el combate que te aguarda.



Cuando hayas derrotado a este ser, puedes regresar al cruce (pasa al **256**) o empujar el pomo de la puerta (pasa al **364**).

13

Al ponerte en pie te duele la cabeza y te sientes mareado. Los cuatro hombres comienzan a moverse y avanzan en fila india hacia ti, con sus armas preparadas. Buscas a tientas por el muro la puerta sur, pero dudo mucho que consigas llegar a ella. Tu pie resbala en un guijarro y caes al suelo. Antes de que puedas volver a ponerte en pie, ya han caído sobre ti los hombres. Pasa al **282**.

14

No hay señales de pasadizos secretos, pero de repente oyes unas pisadas que se acercan a ti. Para descubrir a quién pertenecen, pasa al **161**. Has de luchar con este monstruo.

Si le vences, debes pasar al **117**. Anota este número para saber a dónde tienes que volver.

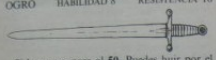
15

Al sentarte en el banco y comenzar a comer, empiezas a sentirte profundamente descansado y te parece que los dolores de tu cuerpo empiezan a desaparecer. Este lugar de reposo está encantado. Puedes anotarte 2 puntos adicionales de RESISTENCIA, además de los puntos habituales a los que te da derecho tu comida (pero sólo si el total no es superior a tu puntuación de RESISTENCIA *Inicial*). También puedes recuperar 1 punto de DESTREZA si has perdido alguno. Cuando estés listo para proseguir la marcha, avanza por el corredor y pasa al **367**.

16

Desenvainas la espada y, al hacerlo, el Ogro te oye y se dispone a atacarte:

	HABILIDAD	RESISTENCIA
OGRO	8	10



Si le vences, pasa al **50.** Puedes huir por el corredor tras el segundo *Asalto* (pasa al **269**).

17

Con la estaca de madera y el mazo (improvisa un mazo si no dispones de uno) formas una cruz y avanzas hacia el Vampiro, haciéndole retroceder a un rincón. El Vampiro silba y trata de echarte la zarpa, pero no puede acercarse. Sin embargo, te va a resultar un poco difícil clavar la estaca en su corazón.

Al avanzar hacia él, tropiezas y caes de bruces. La suerte hace que la estaca salga disparada y vaya a clavarse en el Vampiro, el cual empieza a dar alaridos. Prueba tu suerte: si eres afortunado, la estaca atraviesa el corazón del Vampiro. Si no lo eres, la herida no ha sido más que un rasguño (réstale 3 puntos de RESISTENCIA), te agarra y te lanza hacia atrás, yendo a caer junto a la puerta oeste. Para *Escapar* por ella, pasa al **380.** Para seguir luchando, pasa al **144.** Si tuviste suerte y conseguiste matar al Vampiro, puedes buscar su tesoro (pasa al **327**).

18

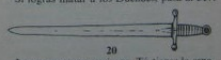
Caminas en dirección oeste a lo largo del corredor. Al cabo de unos 50 metros, el corredor tuerce hacia el norte. No has avanzado más que unos pasos en esta nueva dirección, cuando oyes un ruido y sientes que el suelo se abre bajo tus pies. Tratas de dar un salto hacia atrás mientras el suelo cede. *Prueba tu Suerte:* si eres afortunado, lograrás saltar rápidamente hacia atrás antes de que se haya abierto un agujero. Si no tienes suerte, eres demasiado lento y caerás a un pozo de más de dos metros de profundidad: resta 1 punto de RESISTENCIA. Si tienes suerte, lo mejor será que regreses al cruce (pasa al **261**). Si no tienes suerte, pasa al **348.**

19

Estas dos malvadas criaturas son DUENDES. Te atacan uno cada vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer DUENDE	5	5
Segundo DUENDE	5	6

Si logras matar a los Duendes, pasa al **317.**



20

La escaramuza comienza. Tú tienes la espada, ellos sus hachas. Te ataca uno cada vez:

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer ENANO	7	4
Segundo ENANO	6	6
Tercer ENANO	7	5
Cuarto ENANO	7	5

Si vences, pasa al **376.** Si la batalla te va mal, puedes *Escapar* por la puerta. Pasa al **291** —pero no olvides tu *Penalización de Huida.*

21

La sangre de los Demonios despide un olor repugnante al brotar de sus cuerpos. Dando un rodeo a los cadáveres, te acercas al cofre y lo examinas. Se trata de un cofre macizo, de roble y hierro, cerrado a cal y canto. Puedes intentar saltar su cerradura con tu espada (pasa al **339**) o abandonarlo y salir por la puerta abierta (pasa al **293**).

22

Fisgas por todas partes en busca de indicios de puertas secretas, pero no hallas ninguna. Te detienes un momento para reflexionar sobre tu situación y percibes un silbido: un fino chorro de gas se escapa del techo. Sientes que te asfixias y toses para despejar tus pulmones, pero caes de rodillas. Todo te da vueltas y te desplomas en el suelo sin conocimiento. Cuando recobras el sentido, miras a tu alrededor y descubres que te hallas en un lugar ignorado. (Pasa al **4.**)

23

El pasadizo acaba en una puerta maciza y te quedas sorprendido al ver una falda de cuero clavada en la parte inferior de la misma. Aguzas el oído pero no se oye nada. ¿Entrarás en la estancia (pasa al **326**) o regresarás al cruce (pasa al **229**)?

24

Al recibir la tercera herida, sientes que tus fuerzas flaquean. Pierdes 1 punto de DESTREZA. Deduces que se trata de otro de los poderes mágicos de la espantosa criatura y sientes un escalofrío de terror. ¿Seguirás adelante o huirás? Si decides *Escapar;* paga la penalización correspondiente y pasa al **360** para salir por la puerta norte. Si no, el combate continúa.

Si has vencido a la criatura, pasa al **135.** Pero, a partir de ahora, cada tercera herida que te inflija la bestia te hará perder 1 punto de DESTREZA.

25

Los cuadros son retratos de hombres. Sientes un escalofrío al leer en una placa el nombre del que hay colgado en el muro oeste: es Zagor, el Hechicero cuyo tesoro buscas. Al mirar este retrato, comprendes que estás midiendo tus fuerzas con un adversario temible. Parece que te vigila y sientes que sus ojos penetrantes siguen cada uno de tus movimientos. Te sientes extrañamente atraído por este retrato y tu temor aumenta. Pierdes 1 punto de DESTREZA. ¿Tendrás valor suficiente para enfrentarte al Hechicero? Puedes elegir entre salir inmediatamente por la puerta norte (pasa al **90**) —pero ten en cuenta que esto equivaldrá a una *Huida*—, y buscar un arma en tu mochila con la que combatir el poder del Hechicero. Si escoges esto último, pasa al **340.**

26

Recuerdas el librito de Di Maggio, encuadernado en piel, y tus labios pronuncian silenciosamente las palabras mágicas contenidas en sus hojas.

Das un fuerte grito al Dragón y éste se detiene en seco. Tuerce la cabeza hacia un lado y te mira de forma sospechosa. Le tiras una piedra a la cabeza y rebota sobre su hocico. La bestia lanza un aullido de furor y, al aspirar profundamente, su garganta emite un rugido. El Dragón sopla y ves entre sus dientes otra bola de fuego a medio formarse. Te preparas y, cuando la bola de llamas sale de su boca, le gritas:

Ekil Erif
Ekam Erif
Erif Erif
Di Maggio

La bola de fuego se detiene. Aullando de dolor, el Dragón trata de sacudirse las llamas de su hocico, pero continúan allí ardiendo. En medio de feroces alaridos, el Dragón te vuelve la espalda y se precipita de un salto en las tinieblas, sacudiendo su cabeza a uno y otro lado. Pasa al **371.**

27

La espada está encantada y te ayudará en las batallas: siempre que uses esta espada en un combate, podrás sumar 2 tantos a tu puntuación *Inicial* de DESTREZA y otros 2 tantos a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Apúntate después 2 tantos de SUERTE por haber encontrado esta espada. Deshazte de tu espada vieja y pasa al **319.** Si prefieres continuar con tu vieja espada, deja tu puntuación de DESTREZA tal como está y apúntate solamente los tantos de SUERTE.

28

¡El poderoso gigante yace muerto en el suelo! Inspeccionas su caverna y no encuentras gran cosa de interés, a excepción de una bolsita con 8 Piezas de Oro colgada de su cinturón. La segunda silla te tiene un poco inquieto: ¿a quién pertenece? Decides abandonar la caverna por el mismo camino por donde entraste. Pasa al **351.** Pero apúntate 2 tantos de SUERTE y otros 2 tantos de DESTREZA por tu victoria.

29

Aparte de las botas, a las que decides no prestar ninguna atención, parece que hay poca cosa de valor en la cueva. Resuelves regresar por el camino por el que viniste. Pasa al **375**.

30

Una piedra suelta se desprende de la roca y ves enganchada a ésta una cuerda. Si quieres tirar de ella, pasa al **67**. Si piensas que es más prudente no tocarla, puedes regresar al cruce (pasa al **267**).

31

Si tienes la piedra preciosa que arrancaste del Ojo del Cíclope, sostenla delante del Hechicero. Su mirada amenazadora se torna en una mueca de dolor. Es evidente que siente el efecto del poder de la joya. De repente, pone los ojos en blanco y la expresión de fiereza se borra de su rostro. Tu confianza aumenta al comprender que has ganado tu verdadera primera batalla. Anótate 2 puntos de DESTREZA. Guarda la piedra preciosa en la mochila y sal por la puerta norte. Pasa al **90**.

32

Arrojas el queso a las Ratas, al otro lado de la estancia, y éstas se pelean por él, intercambiándose mordiscos y arañazos. Como has logrado distraerlas, puedes atravesar la estancia y salir por la puerta del muro norte. Pasa al **124**. Añade 2 puntos de SUERTE por tu buena fortuna.

33

El monstruo dormido se despierta sobresaltado. Se pone en pie de golpe y, desarmado, se abalanza contra ti. Con tu espada, deberías poder vencerle, pero sus dientes afilados tienen un aspecto amenazador. Puedes o *Escapar* por la puerta (pasa al **320**) o quedarte y luchar con este DEMONIO que te ataca.

DEMONIO DESTREZA 6 RESISTENCIA 4

Si le vences, puedes llevarte la caja. Pasa al **147**.

34

Rebuscando entre las herramientas encuentras un mazo de madera dura y un escoplo de sólida hoja de plata. Puedes quedarte con cualquiera de estas dos cosas, siempre que, a cambio, dejes uno de los objetos de tu equipo. Si estás dispuesto a realizar este cambio, haz los ajustes precisos en tu Lista de Equipo. El ruido procedente de la puerta norte se hace cada vez más fuerte y corres a ver qué es. Pasa al **96**.

35

Al entrar en la estancia, la puerta se cierra detrás de ti y oyes un clic y luego un silbido. Un chorro de gas se escapa por un orificio en

el centro del techo y un vapor de olor acre inunda la estancia. Tratas de respirar y te da un ataque de tos. Miras a la puerta y luego a la llave. ¿Vas a regresar a la puerta y a huir a toda prisa (pasa al **136**) o vas a contener la respiración y a apoderarte primero de la llave (pasa al **361**)?

36

La puerta atrancada se abre violentamente y un olor nauseabundo te da de pleno en la nariz. En el interior de la estancia, el suelo se halla cubierto de huesos, fango y vegetación en descomposición. Un viejo harapiento, desgreñado, y de largas barbas grises, se abalanza contra ti pegando alaridos y blandiendo la pata de una silla de madera vieja. ¿Está, como parece, simplemente loco, o se trata de un truco? Puedes decirle a gritos que se calme (pasa al **263**) o desenvainar la espada y atacarle (pasa al **353**).

37

Te hallas en un cruce y tienes tres opciones: dirigirte al norte (pasa al **366**), al oeste (pasa al **11**) o al sur (pasa al **277**).

38

Abres la puerta y te encuentras con la despensa del Hombre Lobo: todo un surtido de huesos y carnes a medio pudrir. El olor es nauseabundo, pero descubres un tarro de huevos en vinagre que parecen comestibles. Pue-

36. *En el interior de la estancia, el suelo se halla cubierto de huesos, fango y vegetación en descomposición*

des llevártelos; con ellos tendrás para dos comidas. Añade 2 puntos a tus Provisiones.

De vuelta en el aposento, puedes salir de él por la puerta sur. Pasa al **66**.

39

Tu adversario queda sorprendido cuando desapareces ante sus propias narices, pero levanta las manos como si quisiera protegerse con ellas los ojos y escudriña la habitación con su intensa mirada. Siente tu presencia, pero no sabe dónde estás exactamente. Sacas la espada y das unos pasos al frente. El inclina la cabeza hacia un lado y olfatea el aire. Tendrás que luchar con él desde lejos, ya que si te agarra, el hecho de ser invisible no te servirá de nada. Mientras seas invisible, gozarás de las siguientes ventajas:

Podrás añadir 2 tantos a los puntos que obtengas al tirar los dados para determinar tu Fuerza de Ataque.
Cada Asalto del que salgas victorioso restará 3 puntos de Resistencia a tu adversario, ya que, al no verte no podrá defenderse bien.
Cada vez que te hiera, tira los dados. Si el número obtenido es impar, te herirá en la forma acostumbrada. Si es un 2 o un 4, sólo te infligirá una herida de 1 punto. Si sacas un 6, habrás rechazado su ataque y no te habrá herido.

Libra la batalla:

HECHICERO DESTREZA 11 RESISTENCIA 18

Si vences, debes pasar al **396**.

40

El sonido se hace cada vez más penetrante. El dolor es insoportable. Resta 1 punto de DESTREZA por este momento. A tientas, buscas un muro en la oscuridad. ¿Hacia dónde te diriges?:

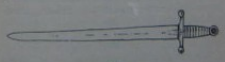
¿Hacia el muro oeste? Pasa al **355**
¿Hacia el muro norte? Pasa al **265**
¿Hacia el muro este? Pasa al **181**

41

Se trata de un adversario poderoso: ¡Un SER! Es enorme, fuerte y perverso. La batalla comienza:

SER DESTREZA 9 RESISTENCIA 6

Luchas con tu espada. Cuando le hayas infligido la primera herida, pasa al **310**.

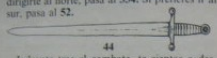


42

Al fin llegas al extremo del corredor: te encuentras en un cruce. Puedes torcer hacia el oeste (pasa al **257**) o hacia el este (pasa al **113**).

43

Te hallas en un corredor norte-sur. Si deseas dirigirte al norte, pasa al **354**. Si prefieres ir al sur, pasa al **52**.



44

Jadeante tras el combate, te sientas a descansar y acabas la comida que habías empezado. Finalmente, guardas tus cosas en la mochila y te metes en el río. Debes pasar al **399**.

45

El queso da en el retrato y rebota. Una risa siniestra se eleva de los muros y comprendes que el Hechicero se está burlando de ti. Resuelves abandonar la estancia por la puerta norte. Pasa al **90**.

46

Te encuentras en un corto pasadizo este-oeste. Una puerta te impide el paso hacia el este. Hacia el oeste, el corredor continúa unos metros y luego tuerce hacia el sur. Si quieres ir en esta dirección, pasa al **4**. Si decides atravesar la puerta, pasa al **206**.

47

Cuando te hallas a mitad del río, el puente empieza a oscilar bajo tu peso. Te apoyas en la barandilla y ésta se desprende bruscamente. Tira un dado. Un 6 te precipitará en el río (pasa al **158**). Si sacas entre 1 y 5, consigues

recuperar el equilibrio. Para seguir adelante, debes pasar al **298**.

48

Estás en el corredor este-oeste. Si vas hacia el este, doblarás un recodo y te dirigirás hacia el norte. Para seguir este camino, pasa al **391**. Si prefieres ir hacia el oeste, pasa al **60**.

49

Los goznes oxidados de la puerta chirrían al abrirse ésta. La habitación está en tinieblas. Cierras la puerta tras de ti y tus ojos van poco a poco habituándose a la oscuridad. Oyes los pasos de alguien que se arrastra por la habitación, pero antes de que puedas reaccionar, un golpe en la cabeza te deja sin sentido. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA y pasa al **122**.

50

La criatura a la que has matado se desploma sobre el suelo. Registras sus ropas y no encuentras nada de valor, pero de su cuello pende una bolsita. En su interior hallas una llave pequeña de bronce con el número 9 grabado. Si quieres, puedes llevártela. No hay ninguna otra cosa de interés en la cueva, así que sal y dirígete de nuevo al cruce. Pasa al **269**.

51

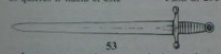
Bebes la Poción y observas la cara de asombro que pone el GNOMO. Se acerca a donde

te encuentras y te busca a tientas, pero te apartas y sus manos no hallan más que el vacío. Agita sus brazos en el aire y trata de agarrarte, pero le esquivas con facilidad. Al fin se da por vencido y vuelve a su aposento, justo en el instante en que notas que estás dejando de ser invisible. Suma 2 puntos a tu SUERTE. Puedes salir ahora por el corredor que se dirige al norte. Pasa al **287**.

52

Te hallas en un cruce en forma de T. Un pasadizo parte hacia el este desde un corredor norte-sur.

Si deseas ir al sur	Pasa al **391**
Si deseas averiguar si existe algún pasadizo secreto en el corredor que va al sur	Pasa al **362**
Si deseas ir al norte	Pasa al **354**
Si deseas averiguar si existe algún pasadizo secreto en el corredor que va al norte	Pasa al **234**
Si quieres ir hacia el este	Pasa al **291**



53

Arremete contra la puerta y le das un fuerte golpe con el hombro. Tira los dados: si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, la puerta se abre (pasa en ese caso al **155**). Si el número es

mayor que tu puntuación de DESTREZA, la puerta vacila pero no cede y haces un gesto de dolor porque te has lastimado al golpear la puerta. Réstate 1 punto de RESISTENCIA y sigue corredor arriba (pasa al **300**).

54

Te encuentras frente a una puerta situada en el extremo norte de un corredor norte-sur. Para ir hacia el sur, pasa al **308**. Para franquear la puerta, pasa al **179**.

55

Tira los dos dados. Si el total obtenido es igual o menor que tu puntuación de SUERTE y es igualmente igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, logras conservar el equilibrio y maniobrar la balsa hasta alcanzar la orilla norte (no te quites ningún punto de SUERTE). Llegas sano y salvo, pero, al poner el pie en la orilla, la balsa es arrastrada por la corriente y se dirige a través del río hacia la orilla sur. Pasa al **7**. Si el número obtenido es superior a tus totales de SUERTE y/o RESISTENCIA, la balsa te arroja al agua y habrás de regresar a nado a la orilla sur. Pasa al **166**.

56

Al caer tu espada al agua, oyes decir a una voz burbujeante: 'Gracias'. Parece que la única posibilidad que tienes ahora para proseguir tu camino es nadar río abajo en dirección este. Lánzate al agua. Debes pasar al **399**.

57

Al entrar en la cueva, oyes el crujir d unas fuertes pisadas sobre el suelo rocoso a v.estra espalda. Te agazapas en un pequeño hueco abierto en la roca junto a la entrada. ¡Las pisadas resuenan cada vez con más fuerza y un enorme OGRO irrumpe en la cueva! Mide más de dos metros de alto y se cubre con una tosca vestimenta hecha con la piel de un animal. En la mano lleva una enorme porra de madera. Puedes:

Atacarle al entrar	Pasa al **16**
Deslizarte sigilosamente fuera de la cueva sin que él lo note	Pasa al **2**
Tratar de distraerle arrojándole algún objeto al rincón más apartado de la cueva	Pasa al **119**

58

Te deslizas cautelosamente por el corredor. De pronto, éste tuerce bruscamente hacia el norte. En el recodo hay un tosco banco de madera y sobre él un letrero que dice: 'Descansa aquí, viajero cansado'. Si quieres, detente en este lugar y toma alguna Provisión (pasa al **15**). Si prefieres continuar, pasa al **367**.

59

Caminas un rato hacia el oeste y luego doblas hacia el norte. Sigues un rato en esta dirección, hasta que, al llegar a un punto, el corredor da una vuelta completa y se dirige

58. *En el recodo hay un tosco banco de madera y sobre él un letrero.*

hacia el sur. Por fin desemboca en un cruce del que parten tres caminos. Pasa al **150.**

60

Caminas por el pasadizo y descubres que un enorme rastrillo te cierra el paso hacia el oeste. No puedes hacer otra cosa más que volver sobre tus pasos y regresar al punto de donde partiste. Pasa al **48.**

61

Cuando estás inspeccionando la cueva, oyes unos pasos presurosos a tu espalda. Giras en redondo y te encuentras con la figura grotesca de una ARAÑA negra GIGANTE que te ha seguido. El cuerpo de la araña mide por lo menos un metro de ancho. Rápidamente, echas manos a la espada para defenderte.

ARAÑA GIGANTE DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Si ganas la batalla, pasa al **29.** Si lo juzgas conveniente, tras dos asaltos puedes abandonar la lucha y huir corredor abajo hasta llegar al cruce (pasa al **375**).

62

Continúa por el pasadizo que lleva al este. A una distancia de aproximadamente 30 metros, el corredor dobla hacia el sur. Tuerce en esta dirección y sigue avanzando hasta llegar a una enorme puerta blindada. Si quieres probar a abrir la puerta, pasa al **6**. Si prefieres volver a atrás por el pasadizo y colarte por la estrecha abertura, pasa al **89.**

63

Caminas por el corredor y observas que éste se hace cada vez más angosto. Llega un momento en que tienes que inclinarte para continuar. Entonces, una risa estridente resuena a tu alrededor. ¿Quieres seguir adelante? Si es así, pasa al **281.** Si decides regresar, pasa al **10.**

64

El Vampiro baila de júbilo en torno a tu cadáver y luego lo deposita en el suelo, junto a los otros. A continuación, le da la vuelta e hinca sus dientes en tus posaderas. No se le presentan muchas ocasiones de alimentarse de carne fresca.

Tu aventura ha terminado.

65

Cuando vas a saltar sobre el Jefe, su servidor se pone en pie, agarra una pesada estaca de madera y se une a la lucha. ¡Pero, para tu sorpresa, te ataca! ¡El muy ingrato! En vista de ello, puedes escapar por la puerta del corredor (pasa al **293**) o proseguir el combate (pasa al **372**). Si decides *Escapar*, sufrirás las penalizaciones normales de huida.

66

La puerta se abre y te encuentras de nuevo en el pasadizo que conduce a la orilla del río. Al llegar a éste, puedes dirigirte hacia la puerta excavada en la roca (pasa al **104**) o continuar por el corredor este que corre a lo largo del río (pasa al **99**).

67

Tiras de la cuerda y se abre una pequeña puerta tras la que aparece un pasadizo que conduce al corredor norte-sur. ¿Deseas volver al cruce (pasa al **267**) o prefieres atravesar la puerta secreta (pasa al **177**)?

68

Los dos DUENDES torturadores se miran sorprendidos y luego se vuelven hacia ti. Hablan entre sí y te indican que esperes mientras salen en busca de otro Enano para continuar su diversión. Desaparecen de la cámara y te acercas al Enano: como habías imaginado, está muerto. Decides que lo mejor que puedes

hacer es marcharte y salir a toda prisa por el corredor que conduce al norte. Pasa al **303.**

69

Unos metros más allá, el corredor dobla hacia el norte. Sigues en esta dirección y llegas a otro cruce. Una flecha grabada en la roca indica hacia el norte y decides probar en esta dirección. Pasa al **244.**

70

Sigues el corredor empedrado en dirección este, luego norte, después este y finalmente norte, y llegas a un cruce. Debes pasar al **267.**

71

El corredor gira hacia la derecha, en dirección norte. Te acercas con precaución a la garita del centinela situada en el recodo y echas un vistazo a su interior. Entonces ves a un ser extraño, con aspecto de duende, vestido

con una armadura de cuero y dormido en su puesto. Pasas de puntillas por delante de él para que no te descubra. *Prueba tu Suerte*. Si ésta te sonríe, no se despierta, sino que sigue pegando fuertes ronquidos (pasa al **301**). Si la suerte no te sonríe, tropiezas en una piedra y el ruido le despierta (pasa al **248**).

72

Dispones ahora de una nueva armadura, muy similar a la tuya. Decide con cuál de las dos quieres quedarte y deshazte de la otra. Pasas al **319.**

73

El pasadizo frente a ti lleva al norte. Conforme avanzas, su suelo rocoso va transformándose en arena hasta que finalmente te encuentras pisando sobre una capa de arena gruesa. A la vez, el pasadizo se ensancha y oyes a lo lejos el correr del agua. Prosigues la marcha y llegas a una cueva grande por la que atraviesa un río. Pasas al **218.**

74

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, lograrás escapar al poder de su mirada y podrás preparar el ataque. Pasa al **279.** Si no tienes suerte, te hallarás bajo su dominio y, a una orden suya, arrojarás la espada. Pasa al **118.**

75

Te sientas a descansar un rato tras la agota-

71. Entonces ves a un ser extraño, con aspecto de duende, vestido con una armadura de cuero y dormido en su puesto.

dora batalla. Puedes tomar algunas provisiones en este lugar. Luego arrancas la piedra preciosa de la inmóvil estatua. Es muy pesada y vale 50 Piezas de Oro. La guardas en tu mochila. A continuación inspeccionas la cámara y la estatua y observas que una de las piezas del peto de su armadura está suelta. La levantas, y, al abrirla, descubres dentro una llavecita con el número *111* grabado. Sonriendo, te guardas la piedra preciosa y la llave en la mochila, y emprendes de nuevo la marcha para regresar al cruce. Pasa al **93** después de sumarte 3 puntos de SUERTE. Has dado con un objeto de extraordinario valor.

76

Llegas a otro cruce. Una flecha en el muro señala hacia el norte y decides continuar en esta dirección. Pasa al **244.**

77

No has andado más que unos pocos metros cuando llegas a un cruce en el que puedes torcer hacia el oeste o hacia el este. En la roca del muro norte hay un entrante en el que puedes descansar y tomar provisiones sin ser visto. Si quieres, puedes hacer una comida en este lugar. Después, emprendes la marcha hacia el este (pasa al **345**) o hacia el oeste (pasa al **18**).

78

El corredor acaba en una sólida puerta de

madera de goznes metálicos. Escuchas tras la puerta y oyes el murmullo de voces extrañas y ruido de cacharros. No sabes quién está dentro, pero desde luego se trata de más de un individuo. ¿Deseas atravesar la puerta (pasa al **159**) o volver a atrás (pasa al **237**)?

79

El corredor muere aquí sin ninguna salida. Si quieres buscar algún pasadizo secreto, pasa al **137.** Si no, regresa al cruce del **267.**

80

La llave entra en la cerradura y la puerta se abre. Te encuentras entonces en un enorme taller de embarcaciones, repleto de barcas en distintas fases de construcción. Además de la puerta a tu espalda, hay otra puerta en el muro norte. Al entrar, los Esqueletos abandonan su trabajo, estiran sus cuellos huesudos y se vuelven para mirarte. Después agarran unos tablones de madera y unos martillos y avanzan hacia ti. Son cinco. ¿Qué haces?

¿Sonreír nerviosamente y retroceder hacia la puerta del pasadizo? Pasa al **129**

¿Les dices que has venido a comprar una barca? Pasa al **123**

¿Les dices que eres su nuevo patrón y les ordenas que vuelvan al trabajo? Pasa al **195**

¿Desenvainas la espada y te preparas para combatir? Pasa al **140**

81

Un ruido te sobresalta y hace que abandones la estancia a toda prisa. Vas hacia la puerta norte y pruebas a abrirla. Pasa al **205.**

82

La puerta se abre y te encuentras con una pequeña cámara hedionda. En el centro de la estancia hay una mesa desvencijada de madera con una vela encendida encima. Bajo la mesa descubres una cajita de madera. En un rincón yace dormido sobre un jergón de paja un ser rechoncho, de corta estatura, con un rostro desagradable lleno de verrugas. Es un ser semejante al que hallaste roncando en la garita del centinela. Debe tratarse del vigilante nocturno. Puedes regresar al corredor y seguir hacia el norte (pasa en ese caso al **208**) o deslizarte en la estancia sigilosamente y tratar de apoderarte de la caja sin que se despierte. Si quieres intentar apoderarte de la caja, prueba tu *Suerte*. Si eres afortunado, el vigilante no se despierta (pasa al **147**). Si no lo eres, pasa al **33.**

83

Prueba tu *Suerte*. Si ésta te sonríe, consigues salir por la puerta norte (pasa al **360**). Si no es así, pasa al **154.**

84

La puerta comunica con una pequeña estancia, de aspecto confortable, amueblada con una mesa, varias sillas y una gran librería que

***84.** Un viejo se halla sentado a la mesa. Su barba es larga y de color gris, y sobre su hombro hay agazapado un extraño animal con alas.*

cubre totalmente las paredes. Un viejo se halla sentado a la mesa. Su barba es larga y de color gris, y sobre su hombro hay agazapado un extraño animal con alas. No mide más de 6 centímetros de alto, tiene dos brazos y dos piernas, su piel es de un gris ceniciento y sus alas se doblan detrás de su espalda. El viejo no dice nada cuando entras, pero te hace una seña para que te sientes a la mesa. En su mano agita dos pequeños objetos blancos. ¿Qué haces?

¿Sentarte como te indica? Pasa al **204**

¿Salir de la cámara y volver al cruce? Pasa al **280**

¿Sacar la espada y abalanzarte sobre él? Pasa al **377**

85

Estás en una encrucijada:

Para ir al norte Pasa al **106**
Para ir al sur Pasa al **373**
Para ir al este Pasa al **318**
Para ir al oeste Pasa al **59**

86

Unas enormes mandíbulas se abren de par en par ante ti. A juzgar por su tamaño, el COCODRILO que nada detrás de ti debe medir tres metros de largo por lo menos. El animal sacude la cola contra el agua mientras se acerca. Debes luchar con él dos *Asaltos*.

Tus sacudidas y las del cocodrilo, en el curso del combate, atraen una 'turbulencia' de las aguas que ya habías advertido antes y que ahora se dirige a la zona del río en la que te encuentras. Te das cuenta de ello con el rabillo del ojo y tienes que tomar una decisión rápida. Si crees que el cocodrilo está en las últimas y quieres proseguir la batalla, puedes hacerlo. Si vences, pasa al **259.** Si no, puedes mantener ocupado al animal en la esperanza de que este misterioso visitante te ayude a acabar con él. Lanza un nuevo *Asalto* y pasa al **350.**

87

Estás de regreso en el cruce y esta vez doblas hacia el norte. Debes pasar al **262.**

88

Penetras en otra estancia vacía, a no ser por la fuente que se alza en el centro. La fuente no posee nada de particular. Tiene forma de pez y de su boca sale un fino chorro de agua. Un letrero de madera cuelga del pez con un mensaje escrito en el idioma de los duendes, en el que no eres muy experto. No entiendes la primera palabra, pero las demás significan: '...NO POTABLE'. Sin embargo, estás sediento. ¿Beberás agua de esta fuente? Si es así, pasa al **216.** Si no, cruza por delante de ella y abandona la estancia por la puerta abierta en el muro norte (pasa al **384**).

89

Te cuelas por la abertura y ves que estás en lo alto de una estrecha escalera. Desciende por ella con cuidado. Pasas al **286.**

90

Abres la puerta y te encuentras con un pasadizo estrecho. Avanzas por él en dirección norte. Unos metros más adelante, el corredor dobla al este y luego otra vez al norte. En el segundo recodo descubres un pequeño entrante en la roca. Parece un buen escondite y además hay en él una piedra en la que puedes sentarte cómodamente. Si lo deseas, puedes hacer aquí una comida. Cuando hayas descansado, prosigue la marcha hacia el norte. Pasa al **253.**

91

Si tienes suerte, nadie se dará cuenta de que has hecho trampas. Prueba tu suerte. Si ésta te sonríe, no serás descubierto. Tira los dos dados para ver cuántas Piezas de Oro ganas. Anótalas en la *Hoja de Aventura* y pasa al **131.**

Si tienes mala suerte, los cuatro enanos se dan cuenta de que las cartas que distribuyes las estás sacando de debajo de la mesa. Agarran las hachas que tienen detrás de sus sillas y te atacan. Pasa al **20.**

92

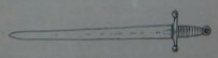
Te hallas de vuelta en el cruce del corredor. Miras a la izquierda y ves a lo lejos, en la oscuridad, la entrada de una cueva, pero sigues caminando de frente. Pasas al **71.**

93

Estás de vuelta en el cruce y esta vez doblas hacia el norte. Pasa al **8.**

94

Caminas por un pasadizo que lleva directamente al sur; luego doblas al este y unos metros más delante ves, a lo lejos, que en el corredor confluyen tres caminos. Puedes buscar algún pasadizo secreto durante el trayecto (pasa al **260**) o continuar recto hasta el cruce (pasa al **329**).



95

Las armas no son nada especial; a decir verdad, ni una sola te parece tan útil como tu

propia espada. Cuando estás rebuscando entre los escombros, oyes unos golpes sordos que vienen del norte y a continuación un grito escalofriante. Te precipitas contra la puerta norte para descubrir de qué se trata. Debes pasar al **205.**

96

La puerta da a un corto corredor de unos 15 metros de largo, en cuyos extremos hay sendas puertas. Ahora comprendes el origen del ruido. ¡Más esqueletos! Cuatro de ellos, armados de espadas, bajan corriendo por el corredor en dirección a donde te encuentras.

No parecen haberte visto y en ese momento descubres un pequeño entrante en el muro que puede servirte de escondite. Decides ocultarte en él (pasa al **374**).

97

Una voz te ordena: 'Entra', y pasas al interior de una pequeña estancia amueblada con una mesa y una silla, estanterías, armarios, etc., que debieron haber conocido tiempos mejores. Los estantes se hallan abarrotados de platos, cuencos, tazas y cientos de libros viejos. En medio de todo ese desorden, descubres a un viejo con una bata blanca mugrienta, que se balancea en una mecedora mientras tararea en voz queda una alegre canción. Te mira fijamente y por su aspecto dirías que se halla en paz con todo el mundo. Te da los 'Buenos días'. ¿Qué haces?:

97. *En medio de todo ese desorden, descubres a un viejo con una bata blanca mugrienta, que se balancea en una mecedora mientras tararea en voz queda una alegre canción.*

¿Entablar conversación con él — Pasa al **334**

¿Echar mano a la espada y abalanzarte sobre él? — Pasa al **247**

¿Resuelves, no perder más tiempo y salir de la estancia encaminándote hacia el norte? — Pasa al **292**

98

Te deslizas en la cámara a gatas y una voz retumba en tus oídos: 'Bienvenido, aventurero. Te esperaba'. Te detienes, miras en derredor y te pones en pie. El pequeño anciano se ha transformado. Ya no es tan viejo ni sus cabellos son tan grises y su estatura es ahora formidable. Sus profundos ojos negros te miran fijamente de forma implacable. Pasa al **358.**

99

El corredor se dirige al este y ves que, al fondo, una puerta de aspecto sólido cierra el paso. Te acercas e inspeccionas la puerta. Pasas al **383.**

100

Aunque al principio se muestran un poco reacios, al fin acceden a que te unas a ellos. Con el juego y la charla van perdiendo poco a poco su recelo y acabáis contando historias y riendo alegremente todos juntos.

No parecen en absoluto peligrosos. Puedes jugar limpio con ellos o tratar de hacerles trampas. Si prefieres jugar limpio, pasa al **346.** Si quieres intentar hacerles trampas, pasa al **91.**

101

Tu golpe certero pilla al Vampiro por sorpresa y lanza un grito de dolor cuando la estaca se clava en su corazón. Saltas una y otra vez sobre él para que la estaca se hinque aún más en su cuerpo. Sus gritos de agonía se vuelven cada vez más débiles, hasta que, al fin, su cuerpo sin vida se desploma en el suelo. Pasa al **327.**

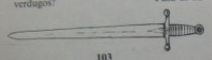
102

La puerta no está cerrada con llave y cede. Te encuentras entonces con lo que parece ser una pequeña cámara de tortura. Una serie de instrumentos de tortura cuelgan de sus paredes y en el centro de la estancia, dos seres pequeños, jorobados, se ensañan cruelmente con un enano colgado por las muñecas de un gancho del techo. Los jorobados le pinchan y le cortan con sus espadas despiadadamente. El enano lanza un grito final y queda en silencio, con los ojos cerrados. Los jorobados emiten unos gruñidos de disgusto y se vuelven furiosos hacia ti, como si fueras el culpable de que el enano se haya desmayado. Debes actuar con rapidez. ¿Qué harás?:

¿Cerrar la puerta rápidamente y seguir por el corredor? — Pasa al **303**

¿Desenvainar la espada y probar a luchar con los jorobados? Pasa al **19**

¿Acercarte de unas cuantas zancadas al enano y pincharle también con tu espada mientras finges reír sádicamente para engañar a los verdugos? Pasa al **68**



103

Notas que una piedra se mueve y tras ella aparece una palanca. ¿Vas a tirar de esta palanca o prefieres dejarla y regresar al cruce? Si te atreves a tirar de ella, pasa al **252.** Si decides regresar al cruce, pasa al **359.**

104

Estás en un pasadizo corto y angosto que acaba en su extremo norte ante una puerta. Intenta abrirla. Debes pasar al **49.**

105

Rebuscas en tu mochila. ¿Qué hay en ella? Puedes intentar usar cualquiera de estas cosas, si es que se hallan incluidas en tu Lista de Equipo:

La Poción de la Invisibilidad Pasa al **39**
El Ojo del Ciclope Pasa al **382**

El Trozo de Queso Pasa al **368**
Un Arco con una Flecha de Plata Pasa al **194**
Un palo en forma de Y Pasa al **215**

106

El corredor que tienes ante ti es largo y lleva hacia el norte: síguelo. Puedes descansar en el trayecto y tomar algunas provisiones. Más adelante, el corredor tuerce hacia el oeste y comienza a estrecharse. Encontrarás un pequeño arco excavado en la roca y tienes que agacharte para atravesarlo. Al otro lado del arco te detienes un instante y miras en derredor. Te hallas en una vasta cueva, cuyo fondo se pierde en la negrura del antro. La cueva se halla parcialmente iluminada por la luz del sol que penetra por una abertura en el techo. No parece existir ninguna otra salida. Cuando estás explorando la cueva con ayuda de tu linterna, oyes un rugido. Un débil fulgor vacila en las tinieblas. De pronto, de las profundidades de la caverna, emerge un chorro de fuego que está a punto de alcanzarte y que chamusca el musgo que crece en el muro. Te arrojas al suelo y, al levantar la vista, descubres a un

enorme DRAGON que surge furibundo de las tinieblas y se lanza contra ti. De las ventanas de su nariz salen unas volutas de humo. Las escamas rojizas de su piel oleaginosa refulgen con un brillo húmedo. El monstruo mide unos 15 metros de largo. ¿Cómo piensas luchar con él?

¿Sacarás la espada y te dispondrás a atacarle? Pasa al **152**

¿Tratarás de recordar algún otro modo de ataque? Pasa al **126**

107

De puntillas, cruzas la estancia y subes la estrecha escalera que desemboca en un corredor. 'Ha sido fácil', te dices, y empiezas a pensar si no habría merecido la pena registrar los cadáveres. Si quieres volver para registrarlos, comenzando por el tercer cadáver, pasa al **148.** Si prefieres seguir adelante, pasa al **197.**

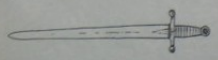
108

En el mismo instante en que tu pie se posa sobre una baldosa en forma de mano, sientes como si una tenaza te aprisionara el tobillo, y al mirar hacia abajo, ves que una mano blanca, espectral, te agarra la pierna. Haces esfuerzos por mantener el equilibrio y lo consigues, pero descubres con horror que de cada baldosa en forma de mano ha surgido una aparición

106. *Te arrojas al suelo y, al levantar la vista, descubres*

halla salpicado de manos fantasmales que se abren y cierran en el aire tratando de atrapar cualquier cosa. Sacas la espada e intentas cortar la mano. Resuelve este combate:

MANO DESTREZA 6 RESISTENCIA 4



Si vences, pasa al **185.**

109

El líquido es suave y tiene el aspecto del agua. Al beberlo, empiezas a resplandecer. Te sientes eufórico y a la vez un tanto ebrio. Tu confianza aumenta y tu cansancio desaparece.

La botella contiene AGUA SANTA bendecida por el Gran Sacerdote Kayntesh-Ma. Te ha devuelto casi toda tu RESISTENCIA. Añade los puntos necesarios a tu puntuación actual de Resistencia, para que ésta quede 2 puntos por debajo de tu puntuación *Inicial* de RESISTENCIA. (Si tu RESISTENCIA actual es más alta que la *Inicial*, déjala como está. ¡Te sobra RESISTENCIA!). Añade asimismo los puntos suficientes a tu puntuación actual de DESTREZA para que ésta quede 1 punto por debajo de tu puntuación de DESTREZA *Inicial*. También puedes sumarte 4 puntos de SUERTE por este afortunado hallazgo.

Si ya has mirado el pergamino, puedes abandonar la estancia en dirección norte (pasa al **120**). Si aún no lo has mirado, échale un vistazo (pasa al **212**) u olvídate de él y dirígete igualmente hacia el norte.

110

Ahora eres más rico: tienes otras 8 Piezas de Oro. Aparte de ello, encuentras 2 Piezas de Oro que había escondido en su bota para mayor seguridad. Pasa al **319.** Anota las Piezas de Oro que has obtenido, en tu *Hoja de Aventura*.

111

No logras calmarle. Paseas nerviosamente por la estancia y el viejo grita algo al perro. Pasa al **249.**

112

No descubres nada en la cámara que pueda ayudarte en tu combate. ¿Qué harás?:

¿Sacar la espada, apretar los dientes y avanzar? Pasa al **142**

¿Buscar en tu mochila alguna otra arma? Pasa al **105**

113

Llegas a otro cruce del corredor. Puedes dirigirte hacia el norte (pasa al **285**) o continuar hacia el este (pasa al **78**).

114

El pasadizo se dirige hacia el sur, luego tuerce al este y finalmente lleva a un cruce. Pasa al **359**.

115

Los pobres infelices yacen muertos a tus pies y parecen casi contentos de haberse librado del peso de la vida. Pero, al mirarlos, sientes que no eres el único que sabes que están muertos. Echas una ojeada en derredor a la estancia y puedes:

Inspeccionar las armas que hay por el suelo — Pasa al **95**
Acercarte al cadáver que yace en el rincón nordeste — Pasa al **313**
Inspeccionar los barriles — Pasa al **330**

116

Los dos DEMONIOS borrachos, frente a vosotros, se muestran visiblemente sorprendidos de tu entrada y echan mano torpemente a sus armas. Debes luchar cada vez con uno. El hecho de hallarse borrachos te dará derecho a añadirte 1 punto a los tantos que saques al tirar los dados para determinar tu Fuerza de Ataque antes de cada asalto.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer DEMONIO	5	4
Segundo DEMONIO	5	5

Si ganas la batalla, pasa al **378**. Si deseas *Huir* durante la batalla, puedes hacerlo pasando al **42**.

117

Te encuentras en el corredor este-oeste. Para dirigirte al este, pasa al **354**. Para ir hacia el oeste, pasa al **308**.

118

Al acercarte, sale de su ataúd, extiende su capa y te envuelve con ella. Lo último que recuerdas es un vivo dolor al hincarse sus dientes en tu garganta. ¡Nunca debiste haberte dejado atrapar por la mirada de un VAMPIRO!

119

Abre la mochila y busca algo que arrojar a la cueva. Examina tu Lista de Equipo, escoge el objeto que desees lanzar y táchalo de aquélla. Si no tienes equipo, habrás de arrojar una Pieza de Oro. Arroja el objeto elegido y cae al

suelo con estrépito. El Ogro mira hacia donde viene el ruido y se acerca a ver lo que ocurre. Entre tanto, tal sigilosamente de la cueva y regresa al cruce por el pasadizo. Pasa al **269**.

120

Abandonas la cámara, recorres un corto pasadizo y llegas a una escalera. Asciendes por ella y, al llegar a lo alto, te encuentras con otro corredor. Tienes que pasar al **197**.

121

El corredor avanza en dirección este unos metros, luego tuerce al sur y después nuevamente al este, donde muere sin ninguna salida. ¿Inspeccionarás este extremo del corredor (pasa al **103**) o volverás al cruce (pasa al **359**)?

122

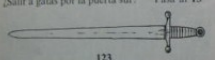
Al despertarte, sientes que la cabeza te estalla de dolor y miras en torno tuyo. Estás en un cuarto de unos ocho metros cuadrados, con dos puertas, una al norte y otra al sur. Te han arrojado al rincón sur-oeste. En el centro de la habitación, en pie, inmóviles, hay cuatro hombres; al menos parecen hombres. Su piel es de un color gris verdoso. Los harapos con que se cubren están hechos jirones y los cuatro tienen la mirada perdida en el techo. Uno lleva un garrote, otro una guadaña, otro un hacha y otro un pico. Te ignoran completamente.

Repartidos por la habitación hay una serie de útiles de campesino (horcas, mangos de

122. *En el centro de la habitación, en pie, inmóviles, hay cuatro hombres, al menos parecen hombres.*

hacha, palos puntiagudos), uno o dos escudos y varios barriles. En el rincón noreste, un cadáver sostiene una espada en una mano y un escudo en la otra. Te llevas la mano a la cabeza para ver si estás herido y te sientes aliviado al comprobar que no sangras. Pero, al mover la mano, los extraños seres vuelven sus ojos hacia donde estás. ¿Qué harás?:

¿Probar a hablar con ellos? — Pasa al **268**
¿Ponerte en pie de un salto y lanzarte contra ellos blandiendo la espada? — Pasa al **282**
¿Salir a gatas por la puerta sur? — Pasa al **13**



123

¿Creerán tu historia sobre la compra de una barca? Los esqueletos son bastante ingenuos, así que tira un dado. Si sacas un 1, un 2 o un 3, significa que te creen y salen todos por la puerta del muro norte, dejándote solo en el almacén de las barcas. Añade 2 tantos a tu puntuación de SUERTE y pasa al **184**.

Un 4 o un 5 significa que no están seguros. Mandan salir a dos de ellos por la puerta norte y los otros tres se quedan vigilándote con sus armas improvisadas. Pasa al **164**.

Si sacas un 6, no creen ni una palabra de lo que les has contado y avanzan hacia ti. Pasa al **140**.

124

La puerta da a un ancho corredor. Lo sigues durante un rato hasta que llegas a un cruce. Aquí puedes seguir hacia el norte (pasa al **138**) o hacia el este (pasa al **76**).

125

Tomas la cuerda. Parece normal. Incluso piensas que podría serte muy útil. Abres la mochila para guardarla y, de pronto, cobra vida entre tus dedos. Se desliza como una serpiente por tu brazo y trata de enrollarse a tu cuello. Intentas cortar la cuerda con tu espada antes de que apriete más su nudo. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, logras cortar la cuerda y cae al suelo. Si no lo eres, la cuerda se aprieta aún más y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. *Prueba tu Suerte* nuevamente para intentar cortar la cuerda. Sigue probando hasta que consigas cortarla, pero cada vez que fracases, perderás 1 punto de RESISTENCIA (y reducirás también tu puntuación de SUERTE). Si al fin logras cortar la cuerda, puedes salir por la puerta norte. Pasa al **73**.

126

¿Significa algo para ti el nombre «Farrigo Di Maggio»? Si no significa nada, habrás de

luchar con el Dragón. Pasa al **152**. Si significa algo, pasa al **26**.

127

Tus amenazas le exasperan cada vez más. Mientras sigues discutiendo, observas que se está produciendo en él una transformación. Está empezando a enderezarse y cada vez se vuelve más fuerte. Su cara y sus brazos se cubren de vello y sus dientes se hacen afilados y puntiagudos. Debes tomar una rápida decisión. ¿Vas a ofrecerle 5 Piezas de Oro para calmarle (dedúcelas de tu Oro y pasa al **272**), o vas a atacarle (pasa al **188**)?

128

Oyes un ruido sordo y notas que el suelo tiembla. Lentamente, y en medio de un gran estruendo, el rastrillo se levanta y desaparece en el techo. Ya nada te impide llegar al cruce. Una vez en él, ¿hacia dónde irás? ¿Hacia el oeste (pasa al **210**) o hacia el este (pasa al **58**)?

129

Regresas a la orilla del río y decides ver si se abre la puerta que hay en la superficie de la roca (pasa al **104**).

130

El viejo te dice que hagas tu apuesta. Puedes apostar entre 1 y 20 Piezas de Oro (¡Pero nunca más piezas de las que tengas!). Te entrega los dados con los que estaba jugando y te pide que los tires. Tira los dos dados una vez por ti y otra por el viejo. Si tu total es más alto que el suyo, le ganas la cantidad que has apostado. Si el total del viejo es superior al tuyo, pierdes la apuesta. Puedes seguir apostando mientras te queden Piezas de Oro. Abandona luego la estancia a través de la puerta y regresa al cruce. Si ganas, añade 2 tantos a tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE. Pasas al **280**.

131

Charlais de cosas diferentes y parecen deseosos de hacerse tus amigos. Se sienten muy solos en estas mazmorras, rodeados de tanta maldad, y son felices al poder hablar con un visitante que respeta la ley. Dicen que te encuentras en el Laberinto de Zagor y que para hallar su única salida debes penetrar aún más por el interior de los subterráneos. También dicen que para salir del laberinto debes abandonar esta cámara, torcer a la derecha, otra vez a la derecha, luego a la izquierda, continuar de frente... A partir de aquí sus indicaciones se vuelven imprecisas. No están totalmente seguros del camino que debes seguir.

Si quieres, puedes hacer una comida en este

lugar, pero tendrás que compartir tus provisiones con ellos y, por tanto, sólo recuperarás la mitad de los puntos de RESISTENCIA habituales. Finalmente les das las gracias y sales de la cámara. Pasas al **291**.

132

Se trata de un escudo de madera corriente. Puedes quedarte con él o dejarlo. Pasa al **319**.

133

Te hallas en un corredor norte-sur que no tiene salida. Echas un vistazo al muro rocoso en busca de algo interesante y, de pronto, una piedra se desprende por encima de ti y te da en la cabeza. Aunque el golpe no ha sido demasiado fuerte, te sientes algo mareado. Haces esfuerzos por no perder el conocimiento, pero no lo logras y te desplomas en el suelo. Al abrir los ojos de nuevo, te hallas en el cruce. Pasas al **52**.

134

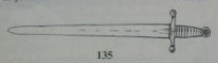
La pieza está vacía y parece no existir en ella ninguna otra salida. En el centro hay una mesa y sobre ella dos yelmos, uno de bronce y otro de hierro. Ambos son de tu medida. ¿Quieres probarte uno de ellos o piensas que no vale la pena arriesgarte?

134. *En el centro hay una mesa y sobre ella dos yelmos, uno de bronce y otro de hierro. Ambos son de tu medida.*

Si te pruebas el yelmo de bronce — Pasa al **202**

Si te pruebas el yelmo de hierro — Pasa al **325**

Si prefieres volver al cruce — Pasa al **87**



135

El SER yace en el suelo, en un rincón de la cámara, como un guiñapo. Te acercas a su escritorio y abres la caja. En su interior hay 18 Piezas de Oro. Puedes quedarte con ellas —anótalas en tu *Hoja de Aventura*—. Puedes sumarte 2 puntos de SUERTE por haber vencido al SER, descansar un rato y hacer una comida. Cuando estés listo para proseguir la marcha, sal por la puerta norte. Pasa al **360**.

136

Alcanzas la puerta y, tras forcejear con la cerradura, la abres. Luego abandonas la estancia a toda prisa, cierras la puerta tras de ti y lanzas un profundo suspiro de alivio. Regresa al cruce (pasa al **229**).

137

No encuentras ningún pasadizo secreto, pero al hacer presión en el muro, oyes un clic. Te sientes aturdido y te desplomas en el suelo. Al recobrar el sentido, no reconoces el lugar donde te hallas. Pasas al **354**.

138

El corredor se ensancha y te das cuenta de que estás entrando en una vasta cueva. De la cueva salen ruidos y avanzas con precaución. Al acercarte, distingues una enorme figura humana a lo lejos, y te quedas petrificado al darte cuenta de que este ser inmenso mide por lo menos tres metros de alto. Viste una túnica de cuero y se halla sentado ante una mesa, concentrado en su comida.

La cueva debe medir más de cien metros de ancha y es, al parecer, la morada del GIGANTE. Junto a uno de sus muros hay una mesa y dos sillas, y es aquí donde está sentado el gigante, el cual, absorto en su comida (un enorme cerdo), no es probable que advierta tu presencia. En la caverna descubres asimismo un jergón de paja, una gran piel que debe servirle de manta o abrigo, y un enorme martillo de piedra, que no puedes ni pensar en mover. En un rincón de la cueva arde un fuego y el humo se escapa por un agujero del techo. Parece que no hay ninguna otra salida en la cueva. ¿Te enfrentarás a este bruto (pasa al **163**) o prefieres regresar al cruce (pasa al **351**)?

139

En el curso de tu aventura, habrás encontrado diversas llaves y te habrás guardado algunas. Ahora puedes utilizar tres de estas llaves para intentar abrir las cerraduras del cofre.

Cada llave tiene un número. Para saber si tienes las llaves apropiadas, suma sus tres

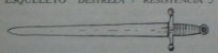
números. Pasa a continuación a la sección cuyo número sea igual a la suma de estas tres cifras. En ella descubrirás si has empleado las llaves correctas.

Si no tienes tres llaves con números, has llegado al fin de tu viaje. Siéntate sobre el cofre y llora amargamente al comprender que tendrás que explorar la montaña de nuevo para encontrar las llaves.

140

Los esqueletos avanzan y te hacen retroceder hacia la puerta. Su jefe se acerca. Detrás vienen dos y otros dos más tras éstos. Para empezar, tienes que luchar con el jefe:

ESQUELETO DESTREZA 7 RESISTENCIA 5



Luego lucharás con los otros, de dos en dos. Cada par de esqueletos te atacará por separado en cada *Asalto*, pero debes elegir con cuál de ellos prefieres combatir primero. Ataca al par de esqueletos que hayas escogido y procede como en una batalla normal. A continuación te atacará el segundo par: tira los dados para determinar tu *Fuerza de Ataque* como de costumbre, pero aunque tu *Fuerza de Ataque* sea superior a la de ellos no los habrás herido, sino que habrás evitado simplemente su golpe. Por supuesto, si su *Fuerza de Ataque* es mayor que

la tuya, ellos sí que te habrán herido en la forma habitual.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer par		
ESQUELETO A	6	5
ESQUELETO B	6	6
Segundo par		
ESQUELETO A	5	6
ESQUELETO B	5	5

Si vences, pasa al **395.**

141

Cuando el viejo se entera de que estás buscando el tesoro, se enfurece y ordena que te marches: no quiere tener nada que ver con buscadores de tesoros. Su perro advierte su enojo y te gruñe amenazadoramente, enseñándote los dientes. Puedes sonreír, darle las gracias y salir por la puerta sur (pasa al **66**) o quedarte y tratar de calmarle (pasa al **111**).

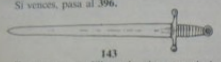
142

Con voz atronadora exclama: «Pobre loco. ¿Crees que puedes enfrentarte a mi poder con ese arma ridícula?» Sigues avanzando con determinación. «¡Si lo que quieres es pelea, extranjero, prepárate a morir!» Y con estas palabras desaparece y vuelve a aparecer un instante después detrás de ti. Vuelves la cabeza hacia donde está y la pelea comienza. Pero es

un combate a muerte. En esta ocasión no tendrás oportunidad de huir.

HECHICERO DESTREZA 11 RESISTENCIA 18

Si vences, pasa al **396.**



143

Te pones en cuclillas sobre la arena de la orilla y, cuando estás preparando tu comida, adviertes que algo se mueve en la arena a un par de metros a tu izquierda. El movimiento se vuelve cada vez más turbulento y te pones en pie de un salto, blandiendo la espada. De pronto, una enorme cabeza cilíndrica emerge de la superficie de la arena, se retuerce en el aire y husmea, tratando de hallar tu pista. El cuerpo viscoso y anillado de un GUSANO MARINO GIGANTE se yergue enhiesto y luego se inclina hacia donde te encuentras. Al mismo tiempo, en lo que parece ser su cabeza, se abre un gran orificio erizado de pequeños dientes afilados. Has de luchar con este monstruo.

GUSANO MARINO GIGANTE DESTREZA 7 RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **44.** Si deseas *Huir* al cabo de tres *Asaltos*, puedes tirarte al río y nadar

143. *De pronto, una enorme cabeza cilíndrica emerge de la superficie de la arena, se retuerce en el aire y husmea, tratando de hallar tu pista.*

siguiendo la corriente (pasa al **399**), pero habrás perdido las provisiones que estabas empezando a comer.

144

El Vampiro se queda mirándote fijamente y sientes que no puedes librarte de su mirada ni ser dueño de tus actos. Te hace una señal para que te aproximes y avanzas lentamente, con la boca abierta. Te ordena que tires la estaca, pero al bajar los ojos hacia ésta, sientes que recobras de pronto tu voluntad y le arrojas la estaca desde muy cerca.

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, pasa al **101.** Si no lo eres, pasa al **217.**

145

Durante tu combate con la Serpiente, la caja ha caído al suelo y de su interior ha salido una llave de bronce con el número 99 grabado. Si quieres, puedes guardarte la llave (anótala en tu Lista de Equipo) y sal de la estancia. Añádete 1 punto de SUERTE y deberás pasar al **363.**

146

No encuentras ningún pasadizo secreto. Regresas al cruce y, una vez en él, puedes continuar hacia el norte (pasa al **366**) o hacia el oeste (pasa al **11**).

147

Sales de la cámara y abres la caja en el corredor. En su interior encuentras una sola

Pieza de Oro y un ratoncito, que debe ser el animalillo doméstico del monstruo. Te guardas la moneda y sueltas al ratón, que se escabulle corredor abajo. Añade 2 puntos de SUERTE y pasa al **208.**

148

Registras el cadáver tratando de no mirar su espantoso rostro, gris y putrefacto. De su nariz y su boca salen gusanos. ¡De pronto, retrocedes de un salto al advertir con horror que sus ojos parpadean y se abren! Justo a tiempo de evitar el cruel zarpazo de sus uñas largas y afiladas. De un salto, se pone en pie y clava su mirada en ti mientras en su boca se dibuja una sádica sonrisa. Pasa al **230.**

149

Absorto en la contemplación de este mural viviente, no te das cuenta de que la vela se está consumiendo rápidamente. De pronto, la llama vacila y se apaga. Oyes de nuevo los gritos penetrantes, pero su tono es ahora tan agudo que pronto se vuelven insoportables. Caes al suelo de rodillas, te tapas los oídos con las manos y te arrastras hacia el muro. ¿Hacia qué muro prefieres arrastrarte?

¿Hacia el muro este? Pasa al **181**
¿Hacia el muro norte? Pasa al **265**
¿Hacia el muro oeste? Pasa al **355**

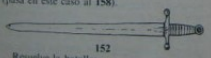
150

Te encuentras en un cruce en el que confluyen tres caminos.

Para ir al norte Pasa al **222**
Para ir al este Pasa al **297**
Para ir al sur Pasa al **133**

151

Consigues sacar alguna ventaja a la «turbulencia», pero cuando te hallas a unos metros de la orilla norte, adviertes la mirada torva de un reptil que te observa desde la superficie del agua. Nadas precisamente en dirección a él. Si piensas que es mejor no enfrentarte con el dueño de estos ojos, puedes dar la vuelta y dirigirte a toda prisa a la orilla sur: si lo haces, llegarás exhausto, por lo que habrás de restarte 1 punto de RESISTENCIA (pasa al **218**). Si optas por correr el riesgo de enfrentarte a esa mirada, pasa al **86**. La tercera posibilidad que tienes, es dar un rodeo y evitar al reptil, pero así te acercarás aún más a la «turbulencia» (pasa en este caso al **158**).



152

Resuelve la batalla:

DRAGON RESISTENCIA 12 DESTREZA 10

Si vences, debes pasar al **371**.

153

Te cuelgas dos espadas del cinturón, pero la nueva parece adquirir de pronto vida propia y te da un tajo en la pierna (réstate 1 punto de RESISTENCIA). Al retirarla del cinturón, notas que se vuelve de goma en tus manos. Ya no te sirve de nada, así que decides arrojarla al río. Parece que no puedes hacer otra cosa más que avanzar a nado hacia al este. Te tiras al agua y comienzas a nadar. Pasa al **399**.

154

Al moverte, los ojos del monstruo se abren de golpe. Te ve y pausadamente se pone en pie. Su respiración se hace pesada y avanza con paso firme hacia ti. Debes levantarte y luchar con él. Pasa al **41**.

155

La puerta se parte en dos y consigues entrar separando las maderas. Una antorcha colgada de uno de los muros ilumina la pequeña sala de armas repleta de espadas, escudos, yelmos, puñales, petos y otros objetos similares. Examinas todo este arsenal, pero no descubres ningún arma que pueda serte más útil que tu propia espada. No obstante, un escudo circular de hierro, con una media luna dorada en el centro, te llama la atención. Lo levantas y

comprueba que es muy pesado. Si decides llevarte este escudo, te será de gran utilidad en las batallas, ya que te ayudará a rechazar los golpes y hará que las heridas que te inflinjan los monstruos sean más leves. A partir de ahora, cada vez que un monstruo te hiera en combate y utilices este escudo, podrás tirar un dado. Si sacas un 6, el monstruo sólo obtendrá 1 punto en lugar de los 2 habituales. Si, por algún motivo, el monstruo sólo te produjera 1 punto de daño, el 6 obtenido con el dado significará que has salido ileso. Sin embargo, el escudo es muy pesado y, para poder llevarlo, tendrás que dejar uno de los artículos de tu equipo. (Haz los ajustes precisos en tu Lista de Equipo.)

Abandona la estancia y sigue corredor arriba. Pasa al **300**.

156

Prueba a derribar la puerta con el hombro. Tira los dados. Si el número obtenido es menor o igual a tu puntuación de DESTREZA, lo consigues: pasa al **343**. Si el número es superior a tu DESTREZA, te frotas el hombro dolorido y decides no volver a intentarlo de nuevo. Pasa al **92** para regresar al cruce.

157

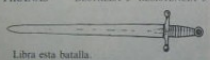
La puerta da a un corredor este-oeste, que dobla hacia el norte a corta distancia. Para seguir esta dirección, pasa al **4**. Si prefieres atravesar la puerta, tienes que pasar al **329**.

155. *Una antorcha colgada de uno de los muros ilumina la pequeña sala de armas repleta de espadas, escudos, yelmos, puñales, petos y otros objetos similares.*

158

La superficie del agua se encrespa, como si una mano invisible lanzara invisibles guijarros al río. Sientes un nudo en la garganta cuando descubres que se trata de ¡PIRAÑAS! y notas que sus dientes afilados se hincan en tu carne. A patadas y estocadas, tratas de mantenerlas a distancia mientras alcanzas la orilla sur. Lucha con las pirañas como si se tratase de un solo animal.

PIRAÑAS DESTREZA 5 RESISTENCIA 5



Libra esta batalla.

Si vences, consigues alcanzar la orilla izquierda, sales del agua y, jadeante, te tumbas en la arena. Puedes tomar Provisiones en este lugar. Pasa a continuación al **218**.

159

Abres la puerta y te encuentras con una amplia estancia que no puede ser otra cosa sino el comedor de los seres con la cara cubierta de verrugas que ya conoces. Sentados en torno a una gran mesa hay cinco DIABLOS sorbiendo con avidez la sopa de molleja de rata que gotea de sus cuencos. Se hallan enzarzados en una violenta discusión sobre quién roerá los huesos de rata que han quedado en el caldero de sopa, por lo que no te ven

entrar. Puedes mostrarte audaz y atacarlos (pasa al **365**) o, si no te agrada la idea de enfrentarte a estos cinco monstruos, puedes huir. Si deseas abandonar la estancia, *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, saldrás sin que adviertan tu presencia (pasa al **237**); no sufrirás ninguna penalización por escapar. Si no tienes suerte, te verán. Prepárate a luchar y pasa al **365**.

160

Avanzas por un corredor largo y estrecho que se dirige al sur, luego al este y después nuevamente al sur. Finalmente llegas a un cruce. Pasa al **267**.

161

¡Comprueba si has anotado el número de referencia como se te indicaba en la página precedente! Volverás a él después de vértelas con el monstruo con el que estás a punto de encontrarte.

El ruido que haces al golpear y rascar el muro rocoso en busca de alguna puerta o pasadizo secreto, resuena en los subterráneos y uno de los monstruos que vagan libremente por ellos te oye.

Tira un dado. Consulta la lista de abajo para saber qué monstruo se acerca a ver lo que ocurre. Lucha con él en la forma habitual. Los monstruos errantes no llevan nunca encima ningún tesoro. Si vences, vuelve al número de referencia que anotaste.

Número obtenido	Monstruo	DESTREZA	RESISTENCIA
1	DUENDE	5	3
2	DIABLO	6	3
3	ELFO	6	4
4	RATA GIG.	5	4
5	ESQUELETO	6	5
6	GNOMO	8	4

162

El pasadizo que tienes ante ti se dirige al norte. Avanzas por él hasta llegar a otro cruce. Aquí puedes seguir hacia el norte (pasa al **23**) o torcer hacia el oeste (pasa al **69**).

163

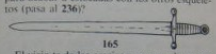
Desenvainas la espada y penetras en la cueva. El Gigante deja de masticar, levanta la cabeza y olfatea el aire. Se da la vuelta y ve que te aproximas a él. En medio de terribles rugidos, te arroja la osamenta del cerdo. *Prueba tu Suerte.* Si eres afortunado, no te da. Si no tienes suerte, la osamenta se estrella con fuerza en ti: réstate 1 tanto de RESISTENCIA. Después, el Gigante agarra su martillo y se dispone a golpearte. Libra esta batalla.

GIGANTE DESTREZA 8 RESISTENCIA 9

Si ganas, pasa al **28.** Si logras escapar por el corredor después de haber luchado tres asaltos, el Gigante no podrá seguirte (pasa al **351**).

164

Comprendes que los dos esqueletos que acaban de salir, pronto regresarán y descubrirán tu engaño. Debes reaccionar rápidamente. ¿Te batirás en retirada por la puerta que hay a tu espalda (pasa al **129**) o sacarás la espada para acabar a estocadas con los otros esqueletos (pasa al **236**)?



165

El viejo te da las gracias y, con recelo, se ata las botas. Le explicas que no tienes intención de hacerle daño, con lo que se tranquiliza y llama a su perro. Te dice que es éste el único corredor que conduce a las cámaras interiores. Años atrás, una enorme crecida del río, como consecuencia de un fortísimo deshielo primaveral, impidió la llegada de provisiones del mundo exterior. Todos los habitantes del lugar murieron de hambre, pero el Señor de estas tierras, comprendiendo que necesitaba defenderse de sus enemigos de fuera, lanzó un maleficio sobre el lugar y los seres que no habían perecido en la crecida se volvieron inmortales, convirtiéndose a partir de entonces en guardianes de la montaña.

Después, el viejo comienza a hacerte preguntas sobre quién eres y qué pretendes. ¿Qué harás?:

¿Serás sincero y le contarás que buscas el tesoro? Pasa al **141**

¿Le darás las gracias por haber charlado contigo y te marcharás por la puerta sur? Pasa al **66**

¿Tratarás de arrebatarle las llaves y salir por la puerta que tengas más cerca? Pasa al **249**

166

Caes en el agua helada y nadas frenéticamente hacia la orilla sur. Para tu sorpresa, la balsa da media vuelta en mitad del río y se dirige ella sola a la orilla sur. Nadas más aprisa, consciente de que tus chapoteos podrían llamar la atención de alguno de los monstruos del río.

Tira un dado. Si sacas un 1, un 2, un 3 o un 4, llegas sano y salvo a la orilla sur. Pasa en ese caso al **218.** Si sacas un 5 o un 6, pasa al **158.**

167

Descubres una puerta secreta y, al abrirla, te encuentras en la confluencia de dos corredores. El del norte, un corto pasadizo, no tiene salida. El que se dirige al este, termina en otro cruce. Si franqueas la puerta secreta, pasa al **187.** Si prefieres no hacerlo, ciérrala y regresa al cruce anterior siguiendo el pasadizo: pasas en ese caso al **359.**

168

Abres la puerta y te encuentras con una habitación espaciosa. Una silla grande y una

***168.** El JEFE de los DIABLOS sostiene en su mano el látigo con el que ha estado azotando a su sirviente, el cual gimotea a sus pies.*

mesa sólida parecen indicar que alguien, o algo, importante ocupa este aposento. Un cofre en el centro del mismo te llama la atención. En un rincón, un ser del tamaño de un hombre, con la cara cubierta de verrugas, se inclina sobre una criatura más pequeña de su misma raza. El JEFE de los DIABLOS sostiene en su mano el látigo con el que ha estado azotando a su sirviente, el cual gimotea a sus pies. ¿Qué haces?

¿Atacarles a los dos? Pasa al **372**

¿Saltar sobre el Jefe confiando en que su sirviente te ayudará? Pasa al **65**

¿Abandonar la estancia y regresar al cruce? Pasa al **293**

169

Una tras otra, las llaves entran en las cerraduras y giran con un chirrido. ¡Las has introducido correctamente! Al girar la última llave, la tapa del cofre queda libre y la levantas. Pasa al **400** para ver lo que hay en su interior.

170

El crucifijo es de plata maciza y vale 4 Piezas de Oro. Anótalas en la *Hoja de Aventura* y pasa al **319.**

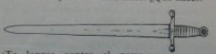
171

Te hallas en el extremo norte de un corto pasadizo que corre de norte a sur. No tiene ninguna salida. Si quieres inspeccionar el mu-

ro, pasa al **337.** Si prefieres ir hacia el sur, debes pasar al **187.**

172

El viejo parpadea y abre los ojos. Te ve y agarra el medio remo que yace en el suelo junto a su banco. Le dices que no tienes intención de hacerle daño, pero continúa a la defensiva mirándote con recelo. Aunque no parece peligroso, su perro sí podría serlo. Las botas del viejo están desatadas. ¿Qué haces?



¿Te lanzas contra el perro blandiendo la espada? Pasa al **249**

¿Le haces preguntas relacionadas con el tesoro que buscas? Pasa al **141**

¿Le dices que tiene las botas desatadas? Pasa al **165**

173

En esta ocasión, sólo te servirán las armas de plata. Cuando el monstruo te hiera por TERCERA vez, pasa al **24.** Si le derrotas antes de que esto suceda, pasa al **135** o HUYE por la puerta norte (pasa al **360**). Si dispones de «Aquello que da el Sueño», *Prueba tu Suerte.* Si eres afortunado, aciertas a la criatura, que muere en el acto. Si no tienes suerte, yerras el golpe.

174

Tienes que pasar al **198.**

175

Te encuentras en un corredor estrecho. A tu espalda hay una puerta que da al este. Delante de ti ves un cruce. Si quieres atravesar la puerta, pasa al **177.** Si prefieres caminar hasta el cruce, pasa al **267.**

176

Avanzas por el pasadizo y observas que éste se ensancha. Por fin llegas a la entrada de una cueva escabrosa, una especie de gruta natural abierta en la roca. Echas un vistazo a su interior tenebroso y calculas que debe medir unos 30 metros. No parece existir en ella ninguna salida. ¿Quieres entrar en esta cueva (pasa al **270**) o prefieres regresar al cruce (pasa al **375**)?

177

Te hallas en un corredor norte-sur. Del tramo norte arranca otro corredor en dirección este. Si deseas inspeccionarlo, pasa al **52.** Si vas hacia el sur, unos metros más delante el

pasadizo tuerce hacia el oeste. Si quieres continuar hasta el extremo sur del pasadizo, pasa al **391.** En el muro oeste, frente a vosotros, hay una puerta secreta. Para atravesarla, tienes que pasar al **175.**

178

Cruzas la estancia de puntillas, tratando de no perder el equilibrio y alcanzas la puerta del muro norte. La abres y sales por ella. Pasas al **162.**

179

Has entrado en una sala cuadrada, de grandes dimensiones. Esparcidos por el suelo hay trozos de cacharros rotos. Una vasija de barro permanece intacta llena de un líquido transparente. Ves también un cuenco repleto de monedas de oro. Al entrar en la estancia, la puerta se cierra de golpe tras de ti y, al volverte, te encuentras con un ser extraño, mitad hombre, mitad toro, que te mira con ceño amenazador. ¡Es un MINOTAURO y avanza pesadamente hacia ti!

Baja la cabeza, apunta con sus cuernos a tu pecho y te embiste. Debes luchar con él:

MINOTAURO DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Tras el tercer asalto, te las arreglas para llegar a la puerta y, si así lo deseas, poder escapar por ella. Si decides escapar, pasa al **54** y réstate los puntos de penalización correspon-

dientes. Si prefieres seguir luchando y le matas, pasa al **258.** Si en el curso de esta aventura, ya has estado antes en esta habitación y has matado al Minotauro, ahora la encontrarás vacía. Sal y pasa al **54.**

180

El corredor se dirige primero al oeste y luego al sur. Finalmente, llega a un punto en el que muere sin salida. Puedes regresar a la confluencia de los tres caminos y dirigirte ahora al este (pasa al **70**) o al norte (pasa al **329**), o, si no, puedes inspeccionar el final del corredor (pasa al **22**).

181

Recorres el corredor buscando una puerta en sus muros, pero no hallas ninguna. ¡Sientes que los oídos te estallan de dolor! Pierdes 1 punto de DESTREZA. Puedes buscar en el muro oeste (pasa al **355**) o en el muro norte (pasa al **265**), pero ¡debes hallar una salida en seguida!

182

Dos de las llaves entran perfectamente en las cerraduras. La otra no. Te apartas de un salto, justo a tiempo de evitar que un chorro de líquido claro que sale del cofre te alcance. Pero, como el líquido desprende un vapor ácido que asfixia y hace toser, réstate 2 puntos de RESISTENCIA.

Te aproximas de nuevo al cofre y pruebas otra combinación de tres llaves. Suma las

***179.** Al entrar en la estancia, la puerta se cierra de golpe tras de ti y, al volverte, te encuentras con un ser extraño, mitad hombre, mitad toro, que te mira con ceño amenazador.*

cifras grabadas en cada llave y pasa a la sección del libro que lleve ese número. Si no tienes más llaves que probar, te sientes exhausto y desesperado por haber estado tan cerca de la meta. ¡La próxima vez que entres en los subterráneos, no te olvides de buscar llaves!

183

Registras los cadáveres de los Demonios, pero sólo encuentras dientes, uñas, huesos y cuchillos en sus bolsillos. Buscas en las alacenas de las paredes y sólo hallas cucharas, cuencos y platos rudimentarios. Pero, bajo el ventanuco por el que se sirve la comida de la cocina al comedor, ves una maleta de fino cuero, de medio metro de larga. Puedes abrirla (pasa al **266**) o dejarla y salir por la puerta (pasa al **237**). Te sientes orgulloso de su victoria y puedes añadirte 1 punto de DESTREZA y 5 de RESISTENCIA.

184

Estás solo en el almacén de barcas y tienes tiempo de inspeccionarlo antes del inevitable regreso de los Esqueletos. Puedes buscar en los cajones que hay por la habitación (pasa al **322**) o examinar las herramientas (pasa al **34**). Cuando estás empezando tu inspección, oyes un ruido tras la puerta del muro norte.

185

La mano se marchita y vuelve a hundirse en el suelo. Al mismo tiempo, las otras manos

quedan inmóviles y poco a poco van cayendo sobre las baldosas. Esta vez decides pisar las baldosas en forma de estrella y así atraviesas la estancia en dirección a la puerta del muro norte. La puerta se abre. Añádete 2 tantos de SUERTE. Pasas al **162.**

186

Pasa al **198.**

187

Te hallas en un recodo del corredor. En dirección norte, el corredor muere a corta distancia. Si quieres explorar esta zona, pasa al **171.** Si prefieres dirigirte al este, tienes que pasar al **308.**

188

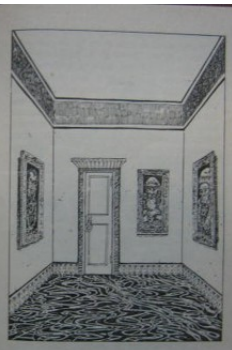
Ahora mide ya casi dos metros. Avanza hacia ti. Su cuerpo se ha cubierto de pelo y sus dientes se han hecho puntiagudos. Sus ojos centellean y sus uñas se han convertido en afiladas garras. Su nariz se ha tornado en un hocico semejante al de una rata. ¡Es un HOMBRE RATA!

HOMBRE-RATA DESTREZA 8 RESISTENCIA 5

Lucha con él. Si le derrotas, pasa al **342.** Si decides *Huir*, puedes escapar por el puente bamboleante (pasa al **209**).

189

La puerta comunica con un corto corredor que muere a los pocos metros en otra puerta similar a la que acabas de atravesar. Escuchas, pero no oyes nada. Pruebas el picaporte y gira: te hallas en otra habitación de tamaño similar; pero ésta se encuentra magníficamente decorada; su suelo es de mármol brillante y sus paredes están pintadas de blanco. De cada una de las paredes cuelga un cuadro y en el muro norte hay además otra puerta. Puedes cruzar la habitación para salir por esta puerta (pasa al **90**) o detenerte a mirar los cuadros (pasa al **25**).



189. *Te hallas en otra habitación de tamaño similar; pero ésta se encuentra magníficamente decorada; su suelo es de mármol brillante y sus paredes están pintadas de blanco.*

190

Te hallas en un estrecho corredor norte-sur. El corredor norte muere un poco más delante. Puedes inspeccionarlo en busca de alguna puerta secreta (pasa al **167**) o regresar al cruce (pasa al **359**).

191

Da un chillido y se esconde tras su escritorio. Tu actitud agresiva le tiene aterrado. Con su vocecita aguda te explica que es el Guardián del Laberinto de Zagor. Tratas de calmarle diciéndole que no quieres hacerle daño y, al fin, sale de detrás del escritorio. Se sienta y, mientras va recobrando su confianza, ocurre algo extraño: su actitud se vuelve firme y segura. Menciona el título de un libro y, al señalarlo con el dedo, aquél se desliza de la estantería y flota sobre el escritorio, delante de él. Deduces que se trata de un Brujo poderoso, quizás el propio Señor de la Montaña, que ha venido a ver lo que estás haciendo en ella. Le preguntas por dónde se sale del laberinto y te dice que debes franquear la puerta sur, pasar por delante de otra puerta que encontrarás a la derecha y seguir andando hasta el final del corredor. Entonces deberás torcer a la izquierda, pasar un cruce y torcer nuevamente a la izquierda al llegar al cruce siguiente.

193. *En un rincón se yergue una gran estatua de metal que representa a un ser dotado de un único ojo.*

Si sigues su consejo, sal por la puerta sur y camina hasta el segundo cruce. Pasa al **308**
Si sales por la puerta sur, pero decides seguir otro camino Pasa al **392**
Si sales por la puerta oeste Pasa al **46**

192

Pasa al **169**.

193

La puerta se abre y entras en una pequeña habitación. Contemplas atónito sus paredes ricamente labradas, cubiertas de finos mosaicos e incrustaciones de mármol. Nunca en tu vida habías visto un lugar tan bello. En un rincón se yergue una gran estatua de metal que representa a un ser dotado de un único ojo. El ojo es una piedra preciosa que centellea en mitad de su frente. Como no existe ninguna otra salida en la habitación, habrás de volver sobre tus pasos y regresar de nuevo al cruce; pero la piedra preciosa es tentadora. ¿La dejarás y volverás al cruce (pasa al **93**) o tratarás de apoderarte de ella, para lo que deberás pasar al **338**?

194

Tensas el arco y disparas, pero ves con desesperación que la flecha vuela por el aire, se detiene a unos centímetros de su pecho y cae al suelo. Levanta la vista y te mira con una sonrisa malévola de triunfo. ¿Qué haces?:

¿Sacas la espada y avanzas? Pasa al **142**
¿Sacas alguna otra cosa de tu mochila para enfrentarte a él? Pasa al **105**

195

La historia que le has contado es bastante inverosímil, teniendo en cuenta que por aquí vienen muy pocos seres humanos. Sin embargo, los Esqueletos no son demasiado inteligentes, ya lo sabes y, por tanto, es posible que te crean. Tira un dado. Si te sale un 1 o un 2, no te creen y siguen avanzando hacia ti. Pasa al **140**.

Un 3 o un 4 significa que no están seguros y envían a dos de ellos a investigar por la puerta norte, mientras los demás te mantienen a raya con sus armas. Pasa al **164**.

Si sacas un 5 o un 6, significa que te creen y vuelven todos a su trabajo. Pasas en ese caso al **9**. Súmate 2 puntos de SUERTE.

196

Inspeccionas la habitación, pero por mucho que buscas, no hallas ningún mecanismo secreto que abra la puerta de la librería: el viejo la ha debido cerrar por dentro. En un cajón de la mesa hallas 5 Piezas de Oro. Decides regresar al cruce caminando de nuevo al sur. Pasas al **280**.

197

En lo alto de la escalera, el corredor tuerce bruscamente hacia el este. Te detienes unos instantes para orientarte y entonces oyes un crujido en la roca, a tu espalda. Te das la vuelta a tiempo de ver que un pesado rastrillo cae del techo y te corta el paso, impidiéndote regresar. ¡Ahora ya no te queda más remedio que seguir adelante! Puedes continuar tu camino (pasa al **48**) o tratar de descubrir algún pasadizo secreto en los muros (pasa al **295**).

198

Una de las llaves gira, pero las otras dos permanecen inmóviles en sus cerraduras. Cuando en vano intentas hacerlas girar, percibes dos leves chasquidos y a continuación el silbar de dos objetos, y ves que dos flechas diminutas que acaban de partir del cofre vuelan hacia ti. Das un salto hacia atrás para esquivarlas y te golpeas la cabeza con la pared, cayendo al suelo sin sentido.

Prueba tu Suerte: si eres afortunado, las flechas no te dan y, al cabo de un rato, recobras el conocimiento sintiendo la cabeza un poco dolorida. Pierdes 2 tantos de RESISTENCIA. Si no tienes suerte, las flechas te alcanzan y no vuelves a recobrar el conocimiento. Si has tenido suerte, puedes probar otras llaves (recuerda: una de las llaves que has utilizado es la correcta). Suma las cifras grabadas en cada una de las llaves y pasa al número obtenido.

Si has probado todas las combinaciones posibles con las llaves que tienes, escondes la cabeza entre las manos y lloras amargamente porque has estado muy cerca de lograr tu objetivo, pero tienes que comenzar de nuevo. Vuelve a entrar en la montaña ¡y no olvides esta vez buscar llaves en el camino!

199

El pasadizo se ensancha y pronto te encuentras en una vasta cueva. Al inspeccionarla a la luz de tu linterna, descubres toscas armas de piedra esparcidas por el suelo y el rescoldo de un fuego en el centro de la caverna. Pero no ves ninguna salida. Das la vuelta para regresar por el camino por el que viniste, y te detienes

en seco al advertir que dos HOMBRES DE LAS CAVERNAS, de la raza de Neanderthal, te cierran el paso gruñendo amenazadoramente. Sacas la espada y te dispones a luchar.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer HOMBRE DE LAS CAVERNAS	7	6
Segundo HOMBRE DE LAS CAVERNAS	6	4

Lucha con ellos por separado. Si los vences, abandona la cueva y regresa al cruce. Pasa al **283.**

200

Tienes que pasar al **387.**

201

Caes al suelo. Te arrancas la flecha y vendas tu herida. Aunque esto te alivia un poco, sigues sintiéndote muy débil. Decides tomarte las cosas con calma y examinar el contenido del cofre, pero antes puedes hacer una comida. Dentro del cofre hay 25 Piezas de Oro y, por lo que se refiere a la botella, su etiqueta indica que contiene una dosis (sólo una) de Poción de la Invisibilidad. El guante sigue siendo un misterio. Puedes guardarte en la mochila estas tres cosas o las que elijas. Sal después y pasa al **293.**

202

Te colocas el yelmo en la cabeza. Es de tu medida. De pronto sientes un agudo dolor, como si te estuvieran quemando la frente. No puedes pensar con claridad. El yelmo está embrujado y, por mucho que lo intentas, no puedes quitártelo. Resta 1 punto de DESTREZA. Pronto desaparece el dolor, pero sigues sin poderte quitar el yelmo. Tambaleándote, te diriges de nuevo al cruce y tratas de calmarte. Pasa al **87.**

203

Añade 1 punto de SUERTE por haber derrotado al Hombre-Lobo. Si quieres, puedes descansar ahora y tomar Provisiones. Recorres la estancia con la mirada, pero no parece contener muchas cosas útiles; lo único que despierta tu interés es un manojo de llaves, sobre todo la llave en la que dice «Almacén de Barcas». Ninguna de las llaves está numerada. Si quieres, puedes llevártelas. Dos puertas se abren en esta cámara: una al oeste y otra al sur. Si sales por la puerta oeste, pasa al **38.** Si decides ir hacia el sur, pasa al **66.**

204

El viejo no levanta los ojos de la mesa, pero su mefistofélico animalillo te mira de forma sospechosa y comienza a emitir sonidos inarticulados con su vocecilla chillona. El viejo da un gruñido y te pregunta si quieres echar una partida con él, apostando dinero. ¿Aceptas? (Sólo puedes hacerlo si tienes una pieza de oro por lo menos). Si aceptas, pasa al **130.** Si no, puedes abandonar la habitación (pasa al **280**) o atacar al viejo (pasa al **377**).

205

La puerta se abre y te encuentras en una especie de cripta oscura, de grandes dimensiones. En un extremo ves un altar y, repartidos por el suelo, una serie de ataúdes. A tu espalda, en el muro sur, hay una puerta y otra más

se abre en el muro oeste. Si quieres inspeccionar mejor la cripta, pasa al **254.** Si el lugar te impone, puedes salir por la puerta oeste (pasa al **380**).

206

Penetras en una gran sala cuadrada y en el centro ves a un viejo de cabellos grises sentado ante un escritorio. Toda suerte de papeles y pergaminos se amontonan sobre la mesa. El viejo sostiene una gran pluma de ave entre sus dedos y cientos de libros le rodean: los libros llenan las estanterías de las paredes, desde el suelo hasta el techo. Al entrar, alza la vista hacia ti. ¿Te reconoce? Si ya has estado antes en esta estancia, pasa al **284;** si no, pasa al **341.**

207

Atraviesas la puerta y entras en una sala espaciosa. El suelo se halla sembrado de trozos de madera de distintas formas. Además de la puerta por la que entras, hay otra puerta en el muro norte. En un rincón ves un tosco escritorio de madera con una caja encima. En otro rincón, aparentemente dormido (o muerto), yace un ser horrendo con la cara llena de verrugas; su talla es la de un hombre, sus cabellos están desgreñados y en lugar de uñas sus manos tienen garras. ¿Sales de puntillas por la puerta norte (pasa al **83**) o prefieres acercarte de puntillas al escritorio para ver lo que contiene la caja (pasa al **154**)?

205. *En un extremo ves un altar y, repartidos por el suelo, una serie de ataúdes.*

208

Sigues por el corredor y encuentras otra puerta en el muro oeste. Escuchas tras ella pero no oyes nada. Si quieres tratar de abrir la puerta, pasa al **397**. Si prefieres continuar hacia el norte, debes pasar al **363**.

209

Las maderas del puente están rotas y medio podridas como consecuencia de largos años de abandono. Una de ellas se parte bajo tus pies. Tira un dado. Si sacas un 6, caes al río (pasa al **158**). Si sacas entre 1 y 5, recobras el equilibrio. En ese caso pasa al **47**.

210

Sigues por el corredor y, un poco más delante, ves otro cruce. Puedes continuar recto en dirección oeste (pasa al **225**) o torcer hacia el norte (pasa al **357**).

211

Los SERES no son vulnerables más que a las armas de plata maciza. Si el arma que tienes en la mano no es de plata, lánzate a un nuevo asalto. Recuerda que las heridas que él te inflija contarán, pero que las tuyas no le harán el menor daño y que, por tanto, su fuerza seguirá intacta (DESTREZA 9, RESISTENCIA 6), a menos que hayas escogido un arma de plata.

Si dispones de un arma de plata, harás bien en utilizarla. Pasa al **173**. Si dispones de ella, o

si has sufrido un daño considerable durante el combate, lo mejor que puedes hacer es huir por la puerta norte (pasa al **360**). Recuerda, sin embargo, que al escaparte, el SER te infligirá otra herida.

212

El pergamino está muy viejo y es casi ilegible. Se trata de una especie de mapa en cuya parte superior aparecen estas palabras: «Laberinto de Zagor». El resto no lo entiendes; lo único que puedes leer son las letras «...GER» en una estancia situada al norte, y las letras «SM...P...LE» en otra situada al sur. Doblas el mapa y te lo guardas en el bolsillo. Si aún no has probado a beber el líquido de la botella y decides hacerlo ahora, pasa al **369**. Si no, prosigue tu marcha hacia el norte (pasa al **120**).

213

La puerta está cerrada con llave. Puedes tratar de echarla abajo tirando los dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, la puerta se abrirá violentamente (pasa al **36**). Si el número es mayor que tu puntuación de DESTREZA, la

puerta seguirá cerrada, perderás 1 punto de RESISTENCIA por haberte lastimado el hombro y habrás de continuar por el corredor (pasa al **314**).

214

La pared rocosa orientada al norte que se alza frente a ti es lisa y brilla por la humedad. Musgos de diversas tonalidades crecen en su superficie. Un silencio espectral interrumpido tan sólo por el salpicar del agua del río que corre a tu espalda, reina en el lugar. Tienes tres opciones:

Del muro oeste arranca un corredor. Si tomas esta ruta — Pasa al **271**

Justo enfrente de ti, en mitad de la superficie rocosa, se levanta una puerta de madera. Para abrir esta puerta — Pasa al **104**

Otro corredor sigue el curso del río en dirección este. Si prefieres seguir este camino junto al río — Pasa al **99**

215

¡Sacas el palo de la mochila y descubres que se ha partido en dos! Se ha roto durante tu aventura. ¿Qué puedes hacer?:

¿Desenvainar la espada y avanzar? — Pasa al **142**

¿Ver si llevas en la mochila alguna otra cosa que te sirva? — Pasa al **105**

216

El agua te refresca. A medida que bebes, sientes que una sensación de bienestar invade tu cuerpo. Es como si bebieras de la fuente de la vida. Suma 4 puntos de RESISTENCIA y devuelve a tu DESTREZA y a tu SUERTE sus puntuaciones iniciales. Esta fuente de la vida es, sin embargo, fuente de la muerte para los malvados DUENDES. Puedes tomar algunas Provisiones en este lugar. Cuando hayas descansado, sal por la puerta norte y pasa al **384**.

217

Yerras el tiro y la estaca no hace más que rozar la cabeza del Vampiro. Al observar su trayectoria, tu mirada se encuentra otra vez con la del Vampiro. Nuevamente te ordena que te acerques a él. Tu voluntad te abandona. Tienes que pasar al **118**.

218

Te hallas en la orilla sur de un río subterráneo y contemplas sus oscuras profundidades. Parece que existen cuatro formas de cruzarlo. A tu izquierda descubres una campanilla oxi-

dada con un letrero: «Servicio de la barca, 2 Piezas de Oro. Por favor, hágala sonar.» Delante de ti hay una pequeña balsa y un palo largo: Podrías cruzar el río moviendo la balsa con este palo. A tu derecha, un viejo puente bamboleante atraviesa el río. Si no confías en ninguno de estos medios, puedes nadar. ¿Qué escoges?:

¿Tocar la campana? — Pasa al **3**
¿Cruzar en la balsa? — Pasa al **386**
¿Arriesgarte a cruzar el puente? — Pasa al **209**
¿Nadar? — Pasa al **316**

219

Pasa al **182**.

220

Tus chistes le exasperan. Agita la mano en el aire, masculla unas cuantas sílabas extrañas y luego te apunta con el dedo. Sientes que la cabeza te da vueltas y pierdes el conocimiento. Al despertarte, descubres que te hallas en el extremo de un corredor sin salida. Debes pasar al **171**.

221

¿Qué son esos misteriosos objetos que has recogido? ¿Cuál has apuntado el primero en tu Lista de Equipo?

¿La armadura? — Pasa al **72**
¿El escudo? — Pasa al **132**

218. *Te hallas en la orilla sur de un río subterráneo y contemplas sus oscuras profundidades.*

¿La espada? Pasa al **27**
¿El oro? Pasa al **110**
¿El crucifijo? Pasa al **170**

222

Asciendes por un largo corredor. Al llegar a lo alto, doblas una curva muy cerrada y caminas en dirección este, hasta que llegas a un cruce. Pasa al **85.**

223

La puerta se encuentra cerrada. Puedes tratar de forzarla (pasa al **53**), o continuar por el corredor (pasa al **300**).

224

Sigues con la vista los movimientos de la criatura y, de pronto, tu mirada se cruza con sus ojos penetrantes. Te sientes hipnotizado. Con una seña te indica que te acerques a él y tu voluntad desaparece. Tienes que pasar al **118.**

225

El corredor continúa hacia el oeste y luego dobla en dirección norte. Poco después llegas a

una bifurcación de la que parte un corto pasadizo hacia el oeste. ¿Seguirás hacia el norte (pasa al **77**) o tomarás el camino del oeste (pasa al **63**)?

226

Avanzas un corto trecho hacia el sur y llegas a un cruce. Pasa al **267.**

227

La puerta se abre y te encuentras en una habitación pequeña, llena de humo. Sentados en torno a una mesa de madera, descubres a cuatro hombres diminutos, de aproximadamente un metro de altura. A pesar de su escasa estatura, son de edad avanzada. Su piel está arrugada y sus barbas son largas y pobladas. Están jugando a las cartas entre risas, bromas y juramentos. Los cuatro se recuestan contra el respaldo de sus sillas diminutas y fuman en largas pipas de barro. Sobre la mesa hay un montón de monedas de cobre y cuatro jarras de cerveza.

Al verte entrar, dejan de reír y jugar. Parecen ponerse en guardia, pero su aspecto no es demasiado peligroso. Uno de ellos se levanta y hace un comentario sobre tu falta de modales por no llamar con los nudillos a la puerta antes de entrar. Los otros asienten con la cabeza. ¿Qué haces?:

¿Charlar con ellos y tratar de hacerte su amigo? Pasa al **131**

¿Pedir disculpas, inclinarte y salir de la habitación? Pasa al **291**
¿Les propones unirte a la partida? Pasa al **100**
¿Sacas la espada y te diriges al que parece ser su jefe? Pasa al **20**

Si ya has estado antes en esta habitación, en esta ocasión la encontrarás vacía. Pasa al **291.**

228

No hallas ningún pasadizo secreto. Tienes cuidado de no hacer demasiado ruido para no llamar la atención de algún monstruo de los que vagan por los corredores. Te detienes a escuchar, pero no oyes nada. Regresas al cruce. Debes pasar al **85.**

229

Vuelves a la bifurcación y esta vez doblas hacia la derecha. Pasas al **69.**

230

La criatura que tienes ante ti es un hombre de carnes putrefactas. Sus vivos ojillos siguen tus movimientos y su lengua larga se dispara a cada instante con un silbido. Sus dientes y sus uñas son afilados y no parece que tu arma le asuste lo más mínimo. Es un ESPIRITU NECROFAGO.

ESPIRITU
NECROFAGO DESTREZA 8 RESISTENCIA 7

227. *Sentados en torno a una mesa de madera, descubres a cuatro hombres diminutos, de aproximadamente un metro de altura.*

Si en el curso de la batalla te inflige cuatro heridas, podrá paralizarte, así que ten cuidado. Si le vences, pasa al **390.** Si te mata o te paraliza, pasa al **64.**

231

Debes pasar al **182.**

232

Exhausto tras el duro combate con la Araña, te quitas las botas cortándolas con la espada. Cuando al fin consigues quedar libre, puedes abandonar la cueva y regresar por el corredor a la bifurcación. Pasa al **375.**

233

Tienes que pasar al **198.**

234

No hallas ningún pasadizo secreto. Sin embargo, tu búsqueda ha llamado la atención de un ser siniestro... Pasa al **161** para descubrir qué es lo que acaba de aparecer en el corredor. Lucha con este monstruo. Si le vences, sigue corredor adelante. Pasa para ello al **43.** Anota el número «**43**» y así sabrás a dónde ir.

235

Sigues el pasadizo en dirección oeste; de pronto, tuerce bruscamente hacia el norte, y unos metros más delante, de este corredor parte otro pasadizo en dirección oeste. Si deseas continuar por este último, pasa al **176.**

Si prefieres continuar hacia el norte por el corredor primitivo, pasa al **5.**

236

La batalla comienza. Los Esqueletos atacan de uno en uno:

	DESTREZA	RESISTENCIA
ESQUELETO A	6	5
ESQUELETO B	6	6
ESQUELETO C	5	5

Si vences, has de pasar al **395.**

237

Marchas por el corredor hasta que alcanzas de nuevo la bifurcación. Esta vez tuerce al norte. Pasa al **285.**

238

Te encuentras en la confluencia de tres caminos.

Para ir hacia el este Pasa al **70**
Para ir al oeste Pasa al **180**
Para ir al norte Pasa al **329**

239

Te acuerdas de las palabras del viejo: «Puede que la necesites antes de lo que piensas...» Buscas a tientas en tu mochila y sacas la vela. Al instante, ella sola se enciende. El aullido

deja de oírse y la estancia queda bañada por la luz azul que arroja la vela. Las figuras del mural de las paredes comienzan a moverse, sus labios articulan mudos gritos, como si se hallaran prisioneras en un infierno de dos dimensiones. En la pared de enfrente descubres otra puerta: si quieres, puedes salir por ella (pasa al **88**). Si prefieres seguir en la estancia y continuar tu exploración, pasa al **149**. Súmate 1 punto de SUERTE por haber sido previsor.

240

La caja pesa poco, pero algo suena en su interior. Al levantar la tapa, sale una SERPIENTE y te muerde la muñeca. Tienes que luchar con ella.

SERPIENTE DESTREZA 5 RESISTENCIA 2

Si la matas, pasa al **145**.

241

Al lanzarte contra el retrato blandiendo la estaca, sientes un violento dolor en la muñeca y una fuerza invisible te obliga a soltarla. Decides huir y sales por la puerta norte. Pasa al **90**, pero réstate 1 tanto de DESTREZA por el temor que el Hechicero te inspira.

242

La puerta se abre y te encuentras en una estancia pequeña, débilmente iluminada. De sus paredes cuelgan ricas cortinas adornadas

240. *Al levantar la tapa, sale una SERPIENTE y te muerde la muñeca.*

con encajes de oro y plata. Una llama solitaria arde en un rincón y proyecta su luz sobre una mesa baja situada en mitad de la estancia. Sobre la mesa hay un cofre grande. Avanzas para examinarlo y, en ese momento, escuchas un sonido misterioso que parece provenir de todas partes y de ninguna en concreto. Parece el retumbar del trueno de las nubes a punto de descargar tormenta. Te aproximas al cofre y ves que tiene tres cerraduras. El sonido se hace aún más intenso. ¿Qué haces?:

¿Abrir el cofre a golpes con tu espada? Pasa al **379**
¿Buscar en tu mochila las llaves de estas cerraduras? Pasa al **139**

243

¡Horrorizado, comprendes que la falsa palanca es una trampa! Se trata en realidad de la hoja afilada de una espada recubierta de cera. Al agarrarla, te haces un corte profundo en la mano. ¿Ha sido la mano derecha o la izquierda?

Tira un dado. Si sacas un número impar, ha sido la mano con la que manejas la espada y tu habilidad con ella se ve fuertemente disminuida. Réstate 3 puntos de DESTREZA y 1 de RESISTENCIA. Si sacas un número par, la herida ha sido en la otra mano, por lo que las consecuencias son menos graves. Réstate 1 punto de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA. Si ahora deseas tirar de la verdadera palanca, pasa al **128**. Si no quieres tirar de ella, no irás mucho más lejos. Y, a partir de ahora, ¡piensa qué mano empleas!

244

El pasadizo conduce al norte y, a lo lejos, oyes el correr del agua de un río subterráneo. El aire se vuelve más fresco. Pronto llegas a un lugar en el que el pasadizo se ensancha: estás en la orilla del río. Pero, desesperado, ves que no hay modo de cruzarlo. Hacia el este, el río desaparece en una cueva abierta en la roca. Puedes sentarte, descansar y hacer una comida (pasa al **143**), o seguir tu camino de la única forma que parece ser posible: tirándote al río y nadando a favor de la corriente (pasa al **399**).

245

Tienes que pasar al **198**.

246

Te pones en camino en dirección sur por un corredor empedrado. El corredor dobla al oeste, luego al sur y después nuevamente al oeste, llevándote al fin a un cruce del que parten tres caminos.

Para ir al norte Pasa al **329**
Para ir al oeste Pasa al **180**
Para retroceder hacia el este Pasa al **70**

247

Tu ataque repentino le ha dejado un poco sorprendido, pero se limita a levantar la mano. Al hacerlo, chocas de pronto con... aparentemente con nada. Cuando quieres darte cuenta, te hallas sentado en el suelo, aturdido y restregándote la nariz. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA. El viejo se ríe satisfecho y dice: «Pobre necio, ¿creías que iba a estar indefenso en este antro del mal? Lamentarás tu desatino.» Te pones en pie y regresas al corredor, torciendo un poco más delante hacia el norte. Pasa al **292**.

248

La criatura que acaba de despertarse es un DEMONIO. Lentamente se pone en pie y se vuelve a tirar de una cuerda para hacer sonar un timbre. Debes atacarle en seguida.

DEMONIO DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

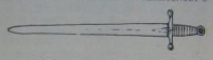
Si le vences, puedes seguir por el corredor. Pasa al **301**.

249

Al moverte, el perro se abalanza de un salto sobre ti. Sus terribles dientes negros apuntan directamente a tu garganta. Cuando está a dos

metros de ti, de su boca surge una llamarada que, de no haberte agachado a tiempo, te habría alcanzado de pleno en la cara. Tienes que luchar con esta bestia.

PERRO DESTREZA 7 RESISTENCIA 6



A su fuerza de ataque normal, deberás sumarle en cada asalto la ventaja que le da su aliento de fuego. Para ello, tira un dado: si sacas un 1 o un 2, la llama te quema y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Pero si sacas entre 3 y 6, esquivas el chorro de fuego. Puedes valerte de tu SUERTE para protegerte contra el fuego. Si deseas HUIR, el único modo de conseguirlo será a través de la puerta sur (pasa al **66**).

El viejo observa la lucha, pero no se moverá a menos que mates a su perro. Si le matas, podrás HUIR por la puerta sur (pasa al **66**), pero no tendrás tiempo de llevarte ninguna cosa. Si deseas quedarte, pasa al **304**. En cualquiera de los dos casos, añádete 1 punto de SUERTE.

250

Te hallas en un corto pasadizo que muere unos metros más delante. Examinas atentamente la pared rocosa, pero no parece existir en ella ninguna salida. Regresas al cruce y esta

vez sigues recto, en dirección norte. Pasas al **366.**

251

El corredor tuerce bruscamente hacia el norte y oyes correr el agua a lo lejos, delante de ti. Al fin alcanzas la orilla sur de un río subterráneo. Al poner el pie sobre los guijarros, percibes un batir de alas: levantas la vista y ves a tres MURCIELAGOS GIGANTES que se precipitan sobre ti. Luchas contra ellos como si se tratara de un solo animal.

MURCIELAGOS GIGANTES	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Si vences, pasa al **344.** Puedes *Escapar* tirándote al río (pasa al **399**).

252

Tiras de la palanca y, en ese instante, la pared rocosa y el suelo bajo tus pies empiezan a moverse con gran estruendo. Como si te hallaras sobre una inmensa mesa giratoria, el suelo y la pared giran y pronto te encuentras al otro lado de la pared rocosa. Ante ti se extiende un pasadizo norte-sur. ¿Irás hacia el norte (pasa al **312**) o hacia el sur (pasa al **226**)?

253

El corredor termina en otra pequeña puerta de madera, en esta ocasión una puerta pequeña con un pomo de hueso tallado. Escuchas

251. *Al poner el pie sobre los guijarros, percibes un batir de alas: levantas la vista y ves a tres MURCIELAGOS GIGANTES que se precipitan sobre ti.*

tras ella, pero no oyes nada. Giras el pomo y la puerta se abre sobre una estancia en forma de pera, con pavimento de piedras toscas, por el que resulta un poco difícil caminar. En un rincón de esta habitación hay un montón de escombros, en su mayoría piedras y polvo; pero también descubres dos trozos de madera de forma extraña y una cuerda. En el muro norte hay una puerta por la que puedes proseguir tu camino. ¿Qué harás?:

¿Examinar los trozos de madera?	Pasa al **328**
¿Inspeccionar la cuerda?	Pasa al **125**
¿Salir por la puerta norte?	Pasa al **73**

254

El silencio es completo. Te deslizas furtivamente por entre los ataúdes y, de pronto, te sobresaltas al oír un lento gotear. El altar se halla decorado con una bella ornamentación esculpida y finas incrustaciones de piedras preciosas. Colgaduras de magníficos tejidos, aunque algo raídas, cubren los muros. En la estancia hay tres ataúdes. Oyes un crujido y giras en redondo. La luz de tu linterna ilumina el ataúd más grande: ¡se está abriendo!

Sin apartar de él tu mirada, ves que la tapa se levanta y que un hombre se incorpora lentamente hasta quedar sentado. Sus ojos se abren y te ve. Su expresión cambia: su mirada plácida se torna en un gesto de odio feroz. Abre la boca y su garganta emite un terrible

silbido. Sus dientes son como los de un lobo. Con una seña te ordena que te acerques. ¿Qué haces?

¿Te aproximas a él como te indica?	Pasa al **352**
¿Sacas la espada y te dispones a atacarle?	Pasa al **333**
¿Buscas en tu mochila alguna otra arma para combatirle?	Pasa al **279**
¿Huyes por la puerta oeste?	Pasa al **380**

255

El corredor acaba en una pesada puerta de madera. Si deseas probar a abrirla, pasa al **193.** Si prefieres volver al cruce y seguir otro camino, debes pasar al **93.**

256

Te hallas en un cruce. Puedes ir hacia el norte (pasa al **398**), aunque en esta dirección el corredor muere un poco más adelante, hacia el oeste (pasa al **297**) o hacia el sur (pasa al **114**).

257

El corredor continúa recto unos metros y después termina en una puerta de madera. Escuchas tras ella y oyes unos gritos de cólera

que vienen de dentro. ¿Quieres ver de qué se trata (pasa al **168**) o prefieres volver atrás (pasa al **293**)?

258

Examinas los cacharros rotos y no hallas nada de interés. El líquido tiene la apariencia, el olor y el sabor del agua. Las monedas de la olla son un engaño: en la superficie hay ocho Piezas de Oro auténticas (puedes llevártelas si quieres), pero las de abajo no son otra cosa que trozos de cacharros pintados.

Al volcar el cacharro para vaciarlo, se te escurre de las manos, cae al suelo y se rompe. Entonces aparece una llave que estaba escondida en el doble fondo de la vasija. Puedes guardarte esta llave: grabado en ella aparece el número *111*. Si lo deseas, descansa en este lugar y toma algunas Provisiones. Después, súmate 1 punto de SUERTE por haber vencido al Minotauro, abandona la estancia y pasa al **54.**

259

Cuando nadas de nuevo hacia la orilla para alejarte del cocodrilo, miras atrás y ves que la misteriosa «turbulencia» se acerca al cuerpo del reptil, le rodea y, un instante después, se aleja sin dejar rastro del animal. Dando gracias por no haberte acercado para ver de qué se trataba, alcanzas la orilla norte y sales del agua. Súmate 1 punto de DESTREZA y 2 de SUERTE. Pasa al **7.**

260

No encuentras ningún pasadizo secreto. Si te diriges al norte, pasas al **359.** Si vas hacia el sur, pasas al **329.**

261

Llegas al cruce y sigues en dirección este. Tienes que pasar al **345.**

262

Un poco más delante encuentras otro cruce: puedes ir hacia el este (pasa al **199**) o hacia el oeste (pasa al **251**).

263

Gritas con todas tus fuerzas: «¡Estás libre, viejo!» Entonces deja de chillar, se detiene en seco y se arroja al suelo en medio de grandes sollozos. Poco a poco se va calmando y te da las gracias una y otra vez. Charlas con él en la esperanza de descubrir algunos secretos sobre la montaña y comienza a contarte su historia. Hace muchos, muchos años, había sido un aventurero como tú, en busca del tesoro del Hechicero. Fue capturado por los Demonios y arrojado a esta celda solitaria, convirtiéndose en una especie de animal doméstico de estos seres. Le preguntas si le gustaría acompañarte y adentrarse contigo en la montaña, pero lo único que quiere es salir cuanto antes y ver de nuevo el mundo. Le pides consejo, pero te dice que sabe poca cosa. Te aconseja que presentes tus respetos al barquero. Te dice que debes

tirar de la palanca de la derecha del muro, que encontrarás más adelante, para abrir la puerta de hierro del fondo del corredor. También se ha enterado de que un hombre y su perro guardan las llaves del Almacén de las Barcas. Estrechas su mano, salís ambos de la celda y marcháis por caminos diferentes. Súmate 1 punto de SUERTE. Pasa al **314.**

264

No tienes ninguna posibilidad de derribar la puerta: es de roble macizo y tiene un grosor de 12 centímetros. En el intento te lastimas el brazo con el que manejas la espada: réstate 1 punto de DESTREZA. Sólo podrás atravesar la puerta si tienes la llave del Almacén de las Barcas (si tienes esta llave, pasa al **80**, y has sido un estúpido por no haberla utilizado desde el principio). En caso contrario, habrás de regresar a la orilla del río y probar otro camino. Pasa al **129.**

265

Buscas a tientas una puerta en el muro y al fin la encuentras. Nerviosamente, tratas de girar el pomo. ¡Se abre! Puedes pasar al **88.**

266

La maleta se abre con facilidad y dentro hallas un espléndido arco y una flecha de plata. Una inscripción en la tapa de la maleta dice: «Da el sueño a aquéllos que jamás pueden dormir.» Te guardas en la mochila el arco,

266. *La maleta se abre con facilidad y dentro hallas un espléndido arco y una flecha de plata.*

la flecha y la maleta, y sales de la estancia; pero antes puedes tomar algunas Provisiones. Añádete 1 punto de SUERTE y pasa al **237.**

267

Te hallas ahora en un cruce de caminos.

Para ir al norte	Pasa al **312**
Para ir al sur	Pasa al **246**
Para ir al oeste	Pasa al **79**
Para ir al este	Pasa al **349**

268

Su vocabulario se reduce a una serie de gemidos y gruñidos. Parecen no tener la menor inteligencia y, lo que es peor, tus palabras no han servido más que para que se fijen en ti. Empuñan sus armas y todo parece indicar que habrás de luchar con ellos. Sin embargo, existe una remota posibilidad de que consigas llegar a la puerta por la que entraste. Si deseas intentar alcanzar la puerta, pasa al **13.** Si te has resignado al combate, pasa al **282.**

269

Te encuentras de vuelta en el cruce y doblas hacia el oeste. Tienes que pasar al **225.**

270

Entras en la cueva y, al mirar a tu alrededor, ves que docenas de estalactitas y estalagmitas de bellos colores la bordean. Oyes el gotear del agua en muchos puntos, pero el lugar tiene el

aspecto de una gruta mágica. Al fondo de la cueva encuentras un par de botas nuevas. ¿Qué harás?:

¿Seguir explorando la cueva?	Pasa al **61**
¿Probarte las botas?	Pasa al **394**
¿Abandonar la cueva y regresar al cruce?	Pasa al **375**

271

El corto pasadizo comienza a estrecharse y muere unos metros más delante en una puerta. Si deseas franquearla, pasa al **336.** Si prefieres regresar al río, pasa al **214.**

272

Se tranquiliza, toma el Oro (resta esta cantidad de tu Oro) y rema para llevarte a la orilla norte. Después, amarra la barca, camina sin prisa hacia el corredor y desaparece por él. Pasa al **7.**

273

Exploras la habitación, pero no hallas nada de valor, salvo, quizá, una caja vieja en un rincón, en cuyo interior encuentras un martillo de madera y cuatro estacas con uno de sus extremos acabado en punta. Si quieres, puedes llevarte estos objetos. Sal después por la puerta del muro norte y pasa al **189.**

274

Sales de la cueva y avanzas por un corredor largo y estrecho. Unos metros más adelante, el corredor termina ante una puerta de madera

que se halla entreabierta. La abres un poco más, con precaución, y asomas la cabeza para ver lo que hay en el interior de la estancia. Ves a un viejo sentado a una mesa, jugando solo a las cartas. Parece un ser inofensivo, de cabellos y barbas grises. ¿Qué harás?:

¿Interrumpir en la habitación empuñando la espada para sorprender al viejo?	Pasa al **324**
¿Llamar con los nudillos a la puerta, entrar y saludar al viejo cortésmente?	Pasa al **356**
¿Deslizarte en la habitación a cuatro patas, para que el viejo no te vea?	Pasa al **98**

275

Al aproximarte al segundo cuerpo, tropiezas con el tercer cadáver que hay en el suelo. De pronto sus ojos se abren, se incorpora e intenta darte un zarpazo con sus uñas afiladas.

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, las garras del cadáver no te alcanzan. Si no lo eres, te hace un profundo arañazo en la pierna, por lo que pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Pasa al **230**

276

Tienes que pasar al **182.**

277

Te hallas en un corto pasadizo que muere sin salida alguna unos metros más delante.

275. *De pronto sus ojos se abren, se incorpora e intenta darte un zarpazo con sus uñas afiladas.*

Puedes buscar algún pasadizo (pasa al **146**), o regresar al cruce y, una vez en él, seguir por el corredor en dirección norte (pasa al **366**) o volver sobre tus pasos en dirección oeste (pasa al **11**).

278

El corredor acaba a poca distancia ante una puerta de madera cerrada con llave. Escuchas tras la puerta y no oyes nada. ¿Vas a tratar de echarla a abajo? Si es así, pasa al **156**. Si prefieres dar la vuelta y regresar al cruce, pasa al **92**.

279

¡El ser que tienes delante es un VAMPIRO! Puedes luchar con él de varias maneras: tu espada no le hará mucho daño; un crucifijo impedirá que se acerque a ti, pero no le matará. Si tienes alguno de estos dos objetos, puedes servirte de ellos para llegar a la puerta oeste y salir de la estancia (pasa al **380**). Si estás decidido a matar al Vampiro, primero habrás de vencerle y clavar después una estaca en su corazón. Si dispones de una estaca y deseas intentar matarle, pasa al **17**. Si no tienes ninguna estaca, desenvaina la espada y pasa al **333**.

280

Regresas al cruce y esta vez sigues por el corredor que se dirige al este. Unos metros

más adelante, el corredor dobla hacia el norte. Debes pasar al **311**.

281

El pasadizo se hace tan angosto que llega un momento en que no puedes seguir avanzando de pie. No te queda entonces otro remedio que continuar a gatas. Al cabo de un rato te das cuenta de que el corredor no tiene ninguna salida y decides regresar al corredor principal. Tienes que pasar al **10**.

282

Los cuatro seres avanzan hacia ti arrastrando los pies: son ZOMBIS y no tienen cerebro. Su mirada vacía indica que sus acciones se hallan controladas por una voluntad distinta de la suya. Te sientes un poco aturdido todavía y no puedes pensar con claridad, pero debes actuar con rapidez. El primer Zombi te ha alcanzado ya y se dispone a atacarte con su porra. Debes luchar con él.

	DESTREZA	RESISTENCIA
ZOMBI	7	6

Si vences al primer Zombi, súmate 2 puntos de SUERTE y prepárate a combatir con los otros tres (lucha con uno cada vez):

	DESTREZA	RESISTENCIA
ZOMBI de la guadaña	6	6

	DESTREZA	RESISTENCIA
ZOMBI del pico	6	6
ZOMBI del hacha	6	5

Si derrotas a los cuatro, pasa al **115**.

283

Llegas de nuevo al cruce y avanzas ahora en dirección oeste. Pasa al **251**.

284

«¿Otra vez tú?», dice el Guardián del Laberinto, visiblemente disgustado por el hecho de que vuelvan a molestarle. «No me dejas concentrarme. ¡Márchate!» Quieres explicarle que has vuelto por equivocación, pero, al abrir la boca para hablar, la mirada glacial del viejo te hace enmudecer. Sales por la puerta oeste (pasa al **46**). Para salir por la puerta sur, pasa al **392**.

285

En el muro derecho del corredor (el este) hay una puerta muy vieja. Pegas la oreja en el hueco de la cerradura, y oyes que, dentro, un

hombre pide auxilio a gritos. ¿Abres la puerta (pasa al **213**) o sigues tu camino (pasa al **314**)?

286

La angosta escalera está tallada en la roca. Desciendes unos veinte peldaños y, al pie de ellos, encuentras un corredor que te conduce a una cámara grande, cuya puerta se halla abierta. Un hedor a carne putrefacta casi te hace volver atrás y regresar por donde has venido. Tres cadáveres yacen en el suelo. Puedes registrarlos o cruzar la estancia de puntillas para no hacer ruido. ¿Qué prefieres hacer?:

¿Registrar el primer cadáver? Pasa al **294**
¿Registrar el segundo cadáver? Pasa al **275**
¿Registrar el tercer cadáver? Pasa al **148**
¿Abandonar la habitación de puntillas? Pasa al **107**

287

Sigues por el corredor un buen trecho y, al fin, llegas al pie de una escalera excavada en la roca. Subes por ella y, en lo alto, hallas una puerta de madera de goznes oxidados. Escuchas y oyes que alguien araña dentro. Giras el

pomo de la puerta y ésta se abre con un crujido. Entras en una habitación desnuda, con el suelo lleno de huesos. En la pared de enfrente hay otra puerta. Tres RATAS GIGANTES roen los huesos, pero se detienen al verte entrar. Miden más de un metro de largo y las desolladuras de su piel indican que les gusta pelear. Tendrás que enfrentarte con ellas si deseas cruzar la cámara, ya que, sin lugar a dudas, te consideran un bocado tentador. Si te has hecho con algo de queso durante la aventura, pasa al **32**. En caso contrario, pasa al **309**.

288

Pasa al **182**.

289

Presa del pánico, miras en derredor, pero no ves en la cámara nada que pueda ayudarte. De pronto, tus ojos se posan en la baraja de cartas que tenía en las manos cuando entraste y recuerdas los rumores y las historias que te contaron los aldeanos: «El poder del Hechicero proviene de sus cartas.» El Hechicero advierte tu interés por su baraja y te abalanzas sobre ella. Tú llegas primero, pero él grita: «¡No las toques o mi cólera será terrible!» Sin hacerle caso, te apoderas de ellas y prendes fuego a una con tu linterna. El Hechicero grita furioso y después te implora que las dejes. Una a una vas quemando todas las cartas y, a la par que lo haces, ves cómo el Hechicero se

287. *Tres RATAS GIGANTES roen los huesos, pero se detienen al verte entrar.*

vuelve cada vez más pequeño hasta que, al arder la última carta, comprendes que es un hombre acabado. «¡Mi libro!», exclama con voz ronca, y trata de abrir la puerta del fondo de la estancia. Te lanzas sobre él empuñando la espada y te dispones a atacarle. Resuelve este combate:

HECHICERO DESTREZA 7 RESISTENCIA 12

Si vences, puedes pasar al **396.**

290

Pasas al **198.**

291

Permaneces de pie en el centro de un corredor este-oeste. El tramo del este no tiene salida, pero puedes explorarlo pasando al **315.** Si prefieres dirigirte al oeste, llegarás a un cruce que ya te es familiar. Para ir en esta dirección, pasa al **52.** Otro pasadizo —uno muy corto— arranca en dirección norte y acaba en una gran puerta de madera. Si quieres intentar abrirla, pasa al **227.**

292

Hacia el norte, el corredor muere en una sólida puerta de madera. Escuchas tras ella, pero no oyes nada. Parece que no tienes otra elección sino abrir la puerta y entrar en la habitación, y eso es precisamente lo que haces. Se trata de una estancia grande, cuadrada. La enfocas con la linterna y ves que en su interior no hay nada, excepto los murales que cubren sus paredes. De pronto, se te apaga la linterna; tratas de encenderla de nuevo, pero es inútil. En medio de la oscuridad, escuchas una serie de sonidos espeluznantes: aullidos, chillidos, gritos y lamentos que aumentan de intensidad hasta alcanzar un grado tal que tienes que taparte los oídos con las manos. ¿Tienes una Vela Azul? Si es así, pasa al **239;** si no, pasa al **40.**

293

Regresas al cruce y sigues recto, en dirección este. Tienes que pasar al **113.**

294

En los bolsillos de uno de los cadáveres, hallas 5 Piezas de Oro. Anótalas en tu *Hoja de Aventura* y súmate 1 punto de SUERTE por haberlas encontrado. Ahora puedes hacer una de estas cosas:

Registrar el segundo cadáver — Pasa al **275**
Registrar el tercer cadáver — Pasa al **148**
Cruzar la habitación de puntillas en dirección norte — Pasa al **107**

295

No hallas ningún pasadizo secreto; en cambio, tu investigación ha atraído a un monstruo; al detenerte a escuchar, oyes que algo avanza hacia ti por el corredor.

Para ver qué monstruo de los que vagan por los subterráneos se acerca, pasa al **161.** Deberás luchar con él y, si lo vences, podrás continuar por el corredor pasando al número **48.** No olvides anotar esta cifra, ya que en la sección **161** no se te indicará por qué camino habrás de continuar. Por tanto, este número **48** te permitirá conocer a dónde debes dirigirte tras la etapa **161.**

296

La caja contiene un libro pequeño, encuadernado en piel, con el siguiente título: «Cómo producen y lanzan el fuego los Dragones.» Abres sus páginas y comienzas a leer. Afortunadamente está escrito en tu propio idioma y no deben entenderlo los Demonios: por eso no se han preocupado de tener mejor oculto este tesoro.

El libro está escrito en la letra pequeña de Farrigo Di Maggio y cuenta la historia de la gran obra de su vida: el descubrimiento de una fórmula mágica para luchar contra los terribles dragones y defenderse de su fuego. En sus páginas lees cómo, en los últimos años de su vida, Farrigo consiguió desarrollar su fórmula mágica, pero entonces ya era demasiado viejo para usarla. Por ello escribió este libro, lo guardó en un cofre y lo escondió en las entrañas de la Montaña de Fuego, temeroso de que pudiera caer en manos de alguien que hiciera mal uso de él. Esto es lo que dice la última página del libro:

Así pues, tú que has encontrado este libro, entre tus manos sostienes la obra de mi vida. El poder de la destrucción es tuyo pero no lo malgastes. Si no das a la fórmula mágica el destino para el que fue creada, el mal te consumirá y morirás víctima del fuego brotado de tus propias manos. Recuerda: sólo cuando el Dragón arroje su aliento de fuego sobre ti, deberás levantar los brazos y decir:

EKIL ERIF
EKAM ERIF
ERIF ERIF
DI MAGGIO

Pronuncias estas palabras en voz baja, lentamente. De pronto, las páginas del libro resplandecen y, cuando un instante después, este resplandor desaparece, desaparecen con él las palabras escritas en ellas. Repites mentalmente la fórmula mágica para grabarla en tu memoria y abandonas la estancia. Pasa al **42.**

297

Te encuentras en un corredor este-oeste, que acaba en ambos extremos en un cruce en forma de T. Para ir al oeste, pasas al **150.** Para ir al este, pasas al **256.**

298

Las salpicaduras del agua han hecho resbaladizo el puente. Pisas una mata de musgo húmedo que crece entre los maderos y te escurres. Tira un dado: si sacas un 6, resbalas del puente y caes al agua. Comienza a nadar hacia la orilla que tengas más cerca y pasa al **86.** Si sacas otro número que no sea 6, tienes suerte: logras sujetarte y cruzas hasta la orilla norte por el puente (pasa al **7**).

299

El corredor avanza unos metros hacia el este y luego dobla al norte. Caminas un buen rato en esta dirección. Durante el trayecto, puedes ver si existe algún pasadizo secreto en el corredor (pasa al **260**). Continúa si no hacia el norte (pasa al **359**).

300

En el muro este del corredor descubres otra puerta, esta vez de sólido metal. Pegas la oreja y oyes que alguien grita como si le estuvieran torturando. Si deseas tratar de abrir la puerta, pasa al **102.** Si decides continuar por el corredor y olvidarte de esta cámara, pasa al **303.**

301

A la izquierda, en el muro oeste del corredor, se alza una puerta de madera toscamente tallada. Escuchas tras ella y oyes una especie de chirrido que podrían ser ronquidos. ¿Quieres abrir la puerta? De ser así, pasa al **82.** Si prefieres continuar hacia el norte, pasa al **208.**

302

Debes pasar al **198.**

303

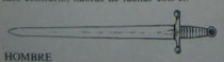
Llegas al extremo del corredor, el cual desemboca en otro corredor este-oeste. Pero un rastrillo de hierro te cierra el paso y, aunque tratas de forzarlo, no consigues moverlo. En el muro de la derecha hay dos palancas y es probable que una de ellas sea para subir el rastrillo. ¿De cuál de las dos palancas quieres tirar?:

¿De la de la derecha? Pasa al **128**
¿De la de la izquierda? Pasa al **243**

304

El viejo se muestra furioso porque has matado a su perro. Sus ojos están blancos de ira. Pausadamente se levanta de su asiento y, al verle en pie, te parece mucho más alto y corpulento. Una transformación se está operando en él ante tus ojos: su cara y sus brazos se cubren de vello, su nariz se alarga y se convierte en el hocico de un perro y sus dientes se vuelven puntiagudos. Se ha convertido en un **HOMBRE LOBO** y avanza hacia ti.

Sólo puedes *Escapar* por la puerta que hay en el muro sur, a tu espalda (pasa al **66**). En caso contrario, habrás de luchar con él:



HOMBRE LOBO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

303. *Un rastrillo de hierro te cierra el paso y, aunque tratas de forzarlo, no consigues moverlo.*

Si le vences, puedes pasar al **203.**

305

Prueba tu Suerte tres veces; si eres afortunado las tres, consigues alcanzar la puerta del fondo y abandonar la estancia. Pasa en ese caso al **162.** Pero, la primera vez que al tirar los dados el número obtenido indique que no has tenido suerte, pondrás el pie en una baldosa en forma de mano: pasa entonces al **108.**

306

Sigues sin encontrar un pasadizo secreto. En cambio, al fondo del corredor, ves la silueta de un monstruo que avanza hacia ti. Si quieres saber de qué se trata, pasa al **161** y prepárate a combatir. Si matas al ser con el que has luchado, puedes regresar por el corredor. Pasa al **291.** Anota este número para saber adonde habrás de volver.

307

Tras muchas vueltas y revueltas, el corredor muere ante una sólida puerta de hierro. Escuchas tras ellas pero no oyes nada. Puedes tratar de abrirla (pasa al **134**) o regresar al cruce (pasa al **87**).

308

Te hallas en un cruce. Hacia el oeste, el corredor continúa unos metros y luego tuerce al norte, muriendo poco después ante una puerta. Hacia el este, el corredor continúa un buen trecho en esta dirección y luego tuerce al sur y sigue en esta dirección hasta donde la vista te alcanza.

Para ir hacia el oeste Pasa al **187**
Para ir hacia el norte Pasa al **54**
Para ir hacia el sur Pasa al **160**
Para ir hacia el este Pasa al **354**

309

Desenfundas la espada y aguardas a que salten las ratas. Cuando la que las guía se dispone a atacarte te abalanzas sobre ella y lanzas un fuerte grito. Las dos que vienen detrás se asustan y retroceden unos pasos. Lucha con las Ratas, de una en una:

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primera RATA	5	4
Segunda RATA	6	3
Tercera RATA	5	5

Si vences, puedes salir por la puerta del muro norte. Pasa al **124.**

310

Algo no marcha bien. Descargas un fuerte golpe sobre él, pero parece no enterarse. Deduces que es invulnerable a las armas convencionales. Si dispones de otra arma, prueba a utilizarla. Si no, conserva la tuya. Pasa al **211.**

311

El corredor acaba en una puerta: pegas la oreja, pero no oyes nada. Pruebas a girar el pomo, la puerta se abre y te encuentras en una estancia grande, cuadrada. Está completamente vacía, pero el suelo aparece cubierto por un mosaico de baldosas del que destacan unas en forma de mano y otras en forma de estrella. No hay más que otra salida en la estancia: otra puerta en la pared de enfrente. ¿Que harás?:

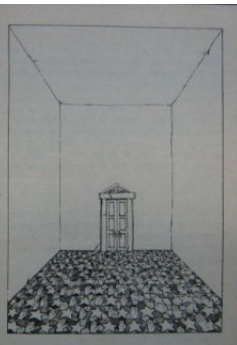
¿Cruzar la estancia para llegar a la otra puerta? Pasa al **305**
¿Cruzar la estancia pisando sólo las baldosas en forma de estrella? Pasa al **178**
¿Cruzar la estancia pisando sólo las baldosas en forma de mano? Pasa al **108**

312

Sigues un pasadizo largo y estrecho que se dirige al norte, al oeste y nuevamente al norte. Al fin llegas a un cruce. Pasas al **308.**

313

Inspeccionas el cadáver. Es evidente que al pobre desgraciado le atacaron del mismo modo que a ti y que el golpe con la porra destrozó su frágil cráneo. Lleva puesta una armadura de cuero, no mejor que la tuya; en una mano empuña un escudo de madera y en la otra una espada de acero. En sus bolsillos hallas 8



311. *Pruebas a girar el pomo, la puerta se abre y te encuentras en una estancia grande, cuadrada.*

Piezas de Oro y colgado de su cuello un crucifijo de plata.

Puedes llevarte dos de estos objetos si así lo deseas. Anótalos en tu Lista de Equipo y pasa al **221**. Añádete 1 tanto de SUERTE y otro tanto de DESTREZA.

314

Más adelante descubres una puerta en el muro este. Escuchas atentamente pero no oyes ningún ruido. ¿Quieres abrir la puerta y ver lo que hay tras ella? Si es así, pasa al **223**. Si prefieres continuar por el corredor, pasa al **300**.

315

En el muro en el que termina el corredor parece no existir ningún pasadizo secreto, pero puedes cerciorarte pasando al **306**. Si no deseas seguir buscando pasadizos secretos, pasa al **291**.

316

El agua está helada. Comienzas a nadar y te das cuenta de que tus movimientos están atrayendo hacia ti una «turbulencia» que se desplaza por el agua. ¿Serás lo bastante fuerte para resistirla? Tira los dados: si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, logras alcanzar la orilla norte nadando desesperadamente (pasa al **151**). Si el total obtenido es mayor que tu puntuación de RESISTENCIA, decides que es mejor no arriesgarse y regresas a la orilla sur (pasa al **218**). Puedes comer algunas Provisiones en esta orilla.

317

Cortas la cuerda de la que cuelga el Enano. Como imaginabas, está muerto. Rebuscas en los bolsillos de los dos Duendes y encuentras un trozo grande de Queso, que huele muy bien. Si quieres, puedes llevártelo: guárdalo en tu mochila y sal de la cámara en dirección norte. Pasas al **303**.

318

El pasadizo termina en un muro en el que no existe ninguna salida. Puedes regresar al cruce (pasa al **85**) o buscar algún pasadizo secreto (pasa al **228**).

319

Si quieres conocer el secreto del segundo objeto que has hallado, pasa al **221**; allí lo descubrirás. Si sabes ya todo lo relativo a ambos objetos, pasa al **81**.

320

Apresuradamente abandonas la habitación y cierras la puerta de un portazo. Avanzas por un corredor hacia el norte y, un poco más delante, franqueas otra puerta de aspecto similar a la anterior. Pasas al **363**.

321

Tienes que pasar al **169**.

322

Los cajones están llenos de clavos, tachuelas y toda suerte de cosas. En un cajón descubres una llave de cobre con el número 66, que te parece interesante. Puedes guardarte esta llave deshaciéndote de algún objeto de tu equipo. Si te llevas la llave, anota el cambio en tu *Hoja de Aventura*. El ruido proveniente del norte se hace cada vez mayor. Avanzas hacia la puerta norte para ver de qué se trata. Pasa al **96**.

323

Unos metros más delante llegas a la confluencia de tres caminos. Puedes continuar en dirección norte (pasa al **8**) o en dirección este (pasa al **255**).

324

Al entrar en la estancia, el viejo se vuelve para mirarte, sin que tu violenta irrupción

parezca haberle alterado lo más mínimo. ¡De pronto se esfuma y un instante después reaparece junto al muro! Giras en redondo para mirarle y suelta una carcajada. Pero lo que sale de su garganta no es la risa cascada de un viejo, sino la risa sonora de un hombre mucho más joven. De nuevo desaparece y vuelve a aparecer en otro rincón de la estancia, mirándote de forma desafiante y burlándose de ti con su risa siniestra. Te das la vuelta justo a tiempo de verle desaparecer otra vez. En esta ocasión reaparece en el aire, flotando sobre tu cabeza. Desciende lentamente y, al acercarse, su fiera mirada te hace estremecer (pasa al **358**).

325

Te colocas el yelmo en la cabeza. Es de tu medida. Una suave sensación de calor comienza a extenderse por tu cuerpo y sientes una fuerza y una confianza como nunca hasta ahora habías experimentado. El yelmo tiene poderes mágicos y, mientras lo lleves puesto, te dará derecho a 1 punto adicional que podrás añadir a los tantos obtenidos cada vez que tires los dados para determinar tu *Fuerza de Ataque* en un combate. Anota este objeto en tu Lista de Equipo y regresa al cruce (pasa al **87**).

326

Entras en una pequeña cámara de paredes rocosas, desnudas. En la pared del fondo ves colgada una llave de oro. Parece que no existe

ninguna otra salida en la cámara. ¿Deseas atravesarla para apoderarte de la llave (pasa al **35**) o dejarla y volver al cruce (pasa al **229**)?

327

El cuerpo del Vampiro yace en el suelo y envejece ante tus ojos de forma vertiginosa. Su rostro es primero el de un ser de 50 años, después el de uno de 90 y al cabo de unos minutos parece tener más de cien años. Su piel se descompone y sus ojos se desintegran. Entonces adviertes que algo se mueve a la altura de su pecho: al quedar reducido a polvo el Vampiro, de su pecho emerge una cabecita negra: recuerda a la de una musaraña, pero al salir del todo y desplegar sus alas, te das cuenta de que es un murciélago. Te lanzas contra él, pero, batiendo sus alas, se aleja hasta desaparecer en la oscuridad.

Registras la cámara a toda prisa (¡recuerda que hay más ataúdes en ella!) y encuentras 30 Monedas de Oro, un libro y un palo en forma de Y. Puedes llevarte estos objetos (si lo haces, apúntalos en tu *Hoja de Aventura*) siempre que te deshagas de uno de los objetos de tu equipo.

Puedes salir por la puerta oeste. Pasa al **380**. Si tienes hambre, toma provisiones en este lugar y añádete 3 puntos de SUERTE por haber vencido al Vampiro.

328

Los dos trozos de madera tienen forma de Y y su superficie es suave, como si el agua del río

***326.** Entras en una pequeña cámara de paredes rocosas, desnudas. En la pared del fondo ves colgada una llave de oro.*

los hubiera pulido. Puedes guardarte los dos trozos en la mochila y salir luego por la puerta norte (pasa al **73**), o quedarte para inspeccionar la cuerda (pasa al **125**). Si te llevas los trozos de madera, habrás de dejar uno de los objetos de tu mochila.

329

Te encuentras en mitad de un corredor norte-sur, dispuesto a proseguir tu marcha. En el muro oeste hay una puerta y, frente a ella, en el otro muro, un corredor parte en dirección este. Hacia el norte distingues otra puerta unos metros más delante, y hacia el sur, un cruce. ¿Por dónde irás?:

¿Por la puerta del muro oeste?	Pasa al **157**
¿Por la puerta norte?	Pasa al **392**
¿Hacia el este?	Pasa al **299**
¿Hacia el sur?	Pasa al **238**

330

Los barriles contienen un líquido de color marrón claro. Lo olfateas. Huele como a ron. Lo pruebas. Efectivamente, es ron. Tomas una pequeña cantidad en tus manos juntas y bebes un trago. ¡Caramba, está muy bueno! Añádete 6 puntos de RESISTENCIA y 1 de SUERTE. Pasa al **81.**

331

El ser tiene la talla de un hombre, pero sus largos brazos parecen extraordinariamente fuertes. Resuelve esta batalla:

GNOMO DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si vences, puedes dirigirte hacia el norte (pasa al **287**).

332

Te encuentras en un corredor este-oeste y una puerta te impide el paso hacia el este. Para atravesar la puerta, pasa al **329**. En dirección oeste, el corredor tuerce hacia el norte un poco más delante. Si prefieres seguir este camino, pasa al **4.**

333

Blandiendo la espada te lanzas contra el Vampiro, pero éste extiende el brazo y agarra la hoja con su mano. La espada no parece efectiva contra el enorme poder de este ser. Al comprenderlo, te sientes presa del pánico. Pero tienes que seguir luchando.

VAMPIRO DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si vences al Vampiro, pasa al **327**. Para intentar *Escapar*, cosa que sólo podrás hacer tras 6 asaltos, habrás de *Probar tu Suerte*. Si eres afortunado, podrás *Escapar* por la puerta oeste (pasa al **380**). Si no lo eres, habrás de luchar otros 6 asaltos para poder intentar escapar otra vez. Si al tirar los dados sacas un 11 o un 12 y no tienes suerte (es decir, si tu puntuación actual de SUERTE es inferior a 11), pasa al **224.**

334

Al hablarle, el viejo se pone en pie. «¡Oh Dios, oh Dios, un extranjero!», exclama. «Pero entra, por favor, la tienda está abierta. ¿Qué se te ofrece? ¿Qué deseas comprar? ¿Qué te agradaría? ¿A dónde te diriges? ¿Al norte? ¿*Sí*?» Entonces le cuentas al viejo tu historia. El te escucha con atención y luego dice: «¡Ah, sí! En ese caso seguro que necesitarás una de mis Velas Azules. Son 20 Piezas de Oro. En efectivo, por favor, si no te importa. Sí, ya sé que es cara, pero todo es caro hoy día, ¿no es cierto? No hace mucho estas velas valían sólo 5 Piezas de Oro; pero, ya sabes lo que se ha encarecido la cera desde la Larga Noche Oscura. ¡Bueno! ¡O tal vez no lo sepas, ya que no eres de por aquí! De todos modos es lo mismo. Te aseguro que vale su precio. Puede que necesites la vela antes de lo que piensas...»

Si decides comprar la vela, págala y apunta este objeto en tu Lista de Equipo. El parloteo del viejo te cansa ya un poco, por lo que decides abandonar la estancia en dirección norte. Pasa al **292.**

335

Pasa al **182.**

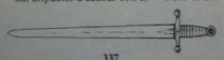
336

Te hallas en una estancia pequeña, de olor pestilente. Adviertes que en ella hay dos puertas: una en el muro oeste y otra en el muro sur, a tu espalda. El mobiliario de la estancia es reducido y ha sido fabricado en su mayor

336. *Un viejo harapiento, repantigado en un «banco» fabricado con media barca, duerme en medio de sonoros ronquidos.*

parte con restos de barcas viejas. No parece existir nada valioso, a no ser por el manojo de llaves que cuelgan de una pared. Un viejo harapiento, repantigado en un «banco» fabricado con media barca, duerme en medio de sonoros ronquidos. Junto a él se encuentra un perro marrón, de aspecto fiero; sus ojos son rojos y sus dientes negros. Le has despertado; te mira de forma inquietante y lanza un gruñido amenazador. Puedes:

Salir de puntillas por la puerta sur	Pasa al **66**
Volver atrás, llamar a la puerta, toser y carraspear un poco para despertar al viejo	Pasa al **172**
Precipitarte de un salto sobre el perro empuñando la espada, dispuesto a acabar con él	Pasa al **249**



337

No encuentras ningún pasadizo secreto, pero al tocar uno de sus muros, percibes un clic. Te sientes aturdido y caes al suelo. Al despertarte, no reconoces donde estás. Debes pasar al **267.**

338

Cautelosamente te acercas a la estatua. Al oír que algo corre por el suelo tras de ti, giras en redondo... Se trata sólo de una rata. Intentas arrancar la piedra preciosa, pero se halla sólidamente engastada. Pruebas a separarla con la espada y, cuando estás en medio de tu trabajo, oyes un crujido que no presagia nada bueno, y ves con horror que la estatua empieza a moverse. Bajas al suelo de un salto y echas mano a la espada. El CICLOPE DE HIERRO estira el cuello y vuelve la cabeza hacia ti mientras desciende de su pedestal. ¡Tendrás que luchar con él!

CICLOPE DE HIERRO DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **75.** Si deseas darte a la fuga a mitad del combate, puedes salir corriendo por la puerta y regresar al cruce, para lo que deberás pasar al **93.**

339

Evidentemente el candado no era muy fuerte, ya que sale volando por los aires y aterriza en el suelo unos metros más allá. Levantas la pesada tapa y tus ojos desorbitados contemplan el brillo cegador que sale del cofre repleto de monedas de oro. En un rincón del mismo descubres también una botellita negra herméticamente cerrada por un tapón de cristal, llena de un líquido desconocido. En el cofre encuentras igualmente un guante de seda negro. Cuando estás admirando este tesoro, oyes un leve chasquido y tu rostro se contorsiona

en una mueca de dolor al clavarse una pequeña flecha en tu estómago. Tira un dado y resta el número obtenido de tu puntuación actual de RESISTENCIA para determinar el efecto del veneno del que está impregnada la punta de la flecha. Si sigues vivo, pasa al **201**.

340

Tratas de neutralizar la mirada del cuadro con distintos objetos de tu equipo, pero ninguno parece surtir efecto. Puedes ensayar entonces uno de estos métodos, si es que dispones de los elementos necesarios:

Destrozar a cuchilladas el cuadro con tu espada	Pasa al **388**
Sostener la joya delante del mismo	Pasa al **31**
Atravesarlo con una estaca de madera	Pasa al **241**
Arrojarle un trozo de queso	Pasa al **45**

341

Al entrar en la estancia, el viejo te lanza una mirada furibunda. Puedes disculparte, explicarle que te has extraviado y salir por la puerta del muro oeste (pasa en ese caso al **46**) o por la puerta sur (pasa al **392**); de lo contrario, puedes tratar de entablar conversación con el viejo. Si éste es tu deseo, puedes ser amable con él (pasa al **220**) o exigirle que responda a tus preguntas (pasa al **191**).

342

El Hombre Rata se desploma en el suelo. Le registras y hallas 2 Piezas de Oro en sus bolsillos; el precio que cobró por su última travesía. Le echas una maldición por haber tratado de estafarte. Añade las 2 Piezas de Oro a tu capital y cruza a la otra orilla del río remando tú mismo. Súmate 2 tantos de SUERTE. Amarras la barca en la orilla norte y lanzas una mirada atrás, al cadáver del Hombre Rata: ¡Ha desaparecido! Deberás pasar al **7**.

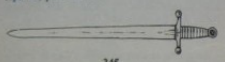
343

La puerta se abre de golpe y caes de bruces. Pero el corazón te da un vuelco al descubrir que no estás cayendo al suelo, sino a una especie de foso. Afortunadamente, este foso no es demasiado profundo: calculas que tiene tan sólo 2 metros. Réstate 1 punto de RESISTENCIA por las magulladuras que te has hecho y sal de él trepando. Una vez en la habitación, abandónala por la puerta oeste. Deberás pasar al **92**.

344

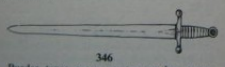
Enfundas la espada y caminas hasta el borde del agua. ¿Será peligroso cruzar a nado el río? No ves signos de peligro inminente ni en el agua ni en las orillas, pero comprueba que no existe ninguna salida en la orilla norte. De pronto, en el lecho del río, a unos metros de ti, ves brillar una espada. Te metes en el agua y la coges. Es muy ligera, mucho más que

tu pesada espada, y su hoja muy afilada. Este arma maravillosa te permitirá sumarte 1 punto de DESTREZA cada vez que la utilices. Apunta este objeto en tu Lista de Equipo. De pronto, sientes que una voz misteriosa te habla desde lo más profundo de tu corazón y te dice que arrojes tu vieja espada al río. Si sigues este consejo, pasa al **56**. Si deseas conservar las 2 espadas, pasa al **153**.



345

Sigues por el corredor en dirección este unos metros. Tras un recodo, tuerces al norte y al poco llegas a otro cruce. Puedes continuar recto (pasa al **381**) o doblar hacia la derecha y adentrarte en otro corredor que se dirige al este y un poco más delante tuerce al norte (pasa al **311**).



346

Puedes tener o no suerte con las cartas. Existen dos posibilidades: la primera consiste en ponerte totalmente en manos de las cartas. Para ello, tira los dos dados: si el número obtenido es par, pierdes ese mismo número de Piezas de Oro, o todo tu oro si es que el número de monedas que te queda es inferior a dicha cifra. Si el número es impar, ganas tantas piezas de oro como señalen los dados.

La otra posibilidad que tienes es valerte de tu *Suerte* para ganar. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, tira los dos dados para ver cuántas piezas de oro ganas. Si no eres afortunado, tira los dos dados para ver cuántas piezas de oro pierdes.

Haz los cambios necesarios en tu *Hoja de Aventura*. Si has ganado, súmate 2 tantos de SUERTE por tu buena fortuna y pasa al **131**.

347

Pasa al **182**.

348

Te hallas dentro de una fosa, un poco maltrecho, pero sin ninguna herida importante. Te pones en pie, miras en derredor y descubres dos corredores: uno corto, que corre hacia el sur y desemboca en una pequeña cámara, y otro que se dirige hacia el norte. El ruido que has hecho al caer te tiene un poco inquieto y tu recelo se hace mayor al oír cada vez más cerca

unos gruñidos que salen de la cámara sur. Antes de que hayas podido poner en claro tus ideas, ves asomar por el recodo una cabeza grande, monstruosa, y un instante después surge un GNOMO del interior de la cámara. Te has torcido el tobillo y no puedes caminar deprisa, pero te das cuenta de que el Gnomo está dispuesto a atacarte. No tendrás más remedio que combatir con este salvaje. Pasa al **331**, pero si dispones de la Poción de la Invisibilidad, deberás pasar al **51**.

349

Caminas unos metros por el corredor y ves que éste no tiene salida. Puedes regresar al cruce (pasa al **267**), o inspeccionar el extremo del corredor por si existe alguna puerta o pasadizo secretos (pasa al **30**).

350

La «turbulencia» te rodea y sientes bullir a cientos de diminutos peces en el agua. Empiezan a morderte con saña y comprendes que estás rodeado de voraces PIRAÑAS.

Si heriste al cocodrilo al luchar con él, tienes suerte y la mayor parte de los peces que te atacan te abandonan y corren tras la sangre del reptil. Si no lo has herido, las pirañas pueden atacarte a ti o al cocodrilo. Tira un dado: si sacas un 1 o un 2, la mayoría de las pirañas se lanzan contra ti; si sacas entre 3 y 6, atacan al cocodrilo.

Lucha con las pirañas como si se tratara de

348. *Ves asomar por el recodo una cabeza grande, monstruosa, y un instante después surge un GNOMO del interior de la cámara.*

un solo animal. Si, como consecuencia del número obtenido al tirar el dado, eres atacado por la mayoría de las pirañas, tu puntuación será la siguiente:

PIRAÑAS DESTREZA 5 RESISTENCIA 5

Si, como consecuencia del número obtenido al tirar el dado, la mayoría ataca al cocodrilo y el resto de las pirañas te ataca a ti, su puntuación será ésta:

PIRAÑAS DESTREZA 5 RESISTENCIA 1

Si vences, puedes llegar a la orilla a nado. Pasa al **7**. Allí puedes hacer una comida. Apúntate 1 tanto de SUERTE.

351

Estás de regreso en el cruce y doblas al este. Pasa al **76**.

352

Al acercarte sientes el fuego abrasador de su mirada y tus fuerzas flaquean. Restas 1 punto de RESISTENCIA. Poco a poco vas perdiendo tu voluntad. ¿Intentarás sacar la espada y luchar con él (pasa al **74**) o buscarás alguna otra arma en tu mochila (pasa al **279**)?

353

Al saltar hacia ti con los brazos abiertos, arremetes contra él y le atraviesas el corazón

con la espada. Te maldices al comprender que no tenía intención de atacarte: su agitación se debía simplemente a la alegría que sentía tras haber permanecido tanto tiempo prisionero. Ahora no podrá ya darte ninguna noticia sobre los peligros de la aventura que te aguarda. Pasa al **314** para seguir corredor arriba.

354

Te hallas en un recodo del pasadizo y puedes torcer al oeste o al sur.

Para ir al oeste — Pasa al **308**
Para ir al sur — Pasa al **52**
Si quieres buscar algún pasadizo secreto en el camino hacia el oeste — Pasa al **14**
Si quieres buscar algún pasadizo secreto en el camino hacia el sur — Pasa al **234**

355

Buscas a tientas en el muro, pero no hallas modo de escapar. ¡El ruido se hace tan fuerte que gritas de dolor! Réstate 1 punto de DESTREZA. Puedes buscar por el muro este (pasa al **181**) o por el muro norte (pasa al **265**).

356

El viejo te mira, te devuelve el saludo y te ordena con un gesto que tomes asiento. Te sientas a la mesa y observas que sus ojos están clavados en ti. Su mirada penetrante tiene un

poder hipnótico, pero te das cuenta a tiempo y vuelves la vista a otro lado. Abre la boca para hablar y te quedas perplejo porque su voz no es la de un viejo, sino una voz potente que parece salir de los mismísimos muros. Lanzas una rápida mirada al viejo y ves que se está transformando ante tus ojos: su estatura se ha hecho formidable y sus andrajos se han convertido en ricas vestiduras de terciopelo y oro. Te mira fijamente con sus penetrantes ojos negros. Te estaba esperando... Deberás pasar al **358**.

357

El corredor avanza hacia el norte unos metros y luego comienza a ensancharse, hasta que se transforma en una amplia caverna, de muros rocosos. No parece existir salida en ella. ¿Regresas al cruce (pasa al **269**) o entras en la caverna (pasa al **57**)?

358

Para librar este combate, habrás de recurrir a todas tus reservas de fuerza y astucia. Tu adversario ha desaparecido para reaparecer un instante después en el otro extremo del aposento, delante de una puerta con dos cerraduras. ¿Cómo piensas enfrentarte a él?:

¿Empuñarás firmemente la espada y avanzarás hacia él? — Pasa al **142**
¿Buscarás algún arma eficaz en tu mochila? — Pasa al **105**

358. *El Hechicero se dispone a luchar.*

¿Tratarás de encontrar algo en la estancia que te sirva para atacarle o para defenderte? — Pasa al **389**

359

Te hallas en una encrucijada.

Para ir al norte — Pasa al **190**
Para ir al sur — Pasa al **94**
Para ir al este — Pasa al **121**
Para ir al oeste — Pasa al **385**

360

Cierras la puerta tras de ti de un fuerte portazo y descubres que te hallas en un corredor que conduce al norte. Lo sigues. Unos metros más delante, el corredor tuerce al oeste y luego continúa recto. A mitad del camino encuentras una estrecha abertura en el muro norte y decides colarte por ella, para lo que deberás pasar al **89**.

361

Te apoderas de la llave de un tirón y ves que lleva grabado el número 125. Pero los pulmones te estallan. Tira los dos dados. Si el número obtenido es menor o igual a tu puntuación de DESTREZA, consigues cruzar la estancia y alcanzar la puerta (pasa en ese caso al **136**). Si el número obtenido es más alto que tu puntuación de DESTREZA, te ves obligado a respirar el gas venenoso. Réstate en ese caso 2 puntos de DESTREZA y 3 de RESISTENCIA, y corre hacia la puerta (pasa al **136**).

362

Inspeccionas los muros del corredor en busca de alguna puerta secreta y al fin descubres una en el muro oeste. Deberás pasar al **177**.

363

Un poco más delante, en el muro oeste del corredor, encuentras otra puerta similar. Escuchas tras ella y haces una mueca de desagrado al oír unas voces que desafinan y desentonan como jamás habías oído desafinar a nadie. ¿Quieres entrar en la habitación para ver quiénes cantan de forma tan destemplada (pasa al **370**), o prefieres continuar por el corredor (pasa al **42**)?

364

Al empujar el pomo, la pequeña puerta de piedra se desliza por la roca y se abre. Puedes no prestarle ninguna atención y regresar al cruce (pasa al **256**) o colarte por ella (pasa al **373**). Debes decidir rápidamente, ya que se cerrará sola dentro de un momento.

365

Los demonios te atacan de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer DEMONIO	6	4
Segundo DEMONIO	5	3
Tercer DEMONIO	6	4
Cuarto DEMONIO	5	4
Quinto DEMONIO	4	4

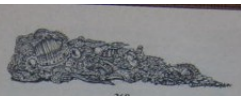
Si vences, pasa al **183.** Si deseas huir durante el combate (no olvides anotarte los puntos de penalización correspondientes), pasa al **237.**

366

Caminas por un corredor que conduce hacia el norte. Unos metros más adelante doblas una cerrada curva y sigues hacia el este, hasta que encuentras una estrecha abertura en el muro norte. Puedes deslizarte por esta abertura (pasa al **89**) o continuar en dirección sur (pasa al **62**).

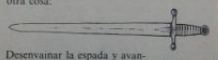
367

Llegas a otro cruce. Si quieres ir hacia el oeste, pasa al **235.** Si prefieres ir al este, pasa al **323.**



368

La risa del Hechicero resuena en la cámara: «Veremos cuál de nosotros dos es el ratón», exclama, y levanta la mano. Hace un chasquido con sus dedos y una llama azul brota de su mano y te alcanza de pleno. Réstate 3 puntos de RESISTENCIA. Tendrás que probar alguna otra cosa:



Desenvainar la espada y avanzar hacia él — Pasa al **142**

Buscar otra arma en tu mochila — Pasa al **105**

369

Bebes un sorbo del líquido (pasa al **109**).

370

La puerta se abre y te encuentras en una habitación pequeña. Está sucia y desordenada. En un rincón hay un jergón y en el centro, sobre una mesa de madera, arde una vela que ilumina la habitación con su llama vacilante. Bajo la mesa ves una caja pequeña. Dos seres extraños, con la cara llena de verrugas, vesti-

dos con una armadura de cuero, se hallan sentados a la mesa. Están bebiendo una especie de aguardiente y, por su forma de tambalearse al ponerse en pie cuando te ven entrar, deduces que están totalmente ebrios. Puedes desenvainar la espada y abalanzarte sobre ellos (pasa al **116**) o cerrar de golpe la puerta y salir corriendo corredor arriba (pasa al **42**).

371

Por el momento estás a salvo. Inspeccionas la caverna y pronto descubres un corredor por el que puedes continuar hacia el oeste. Pasa al **274.** Puedes descansar y hacer una comida antes de proseguir. Añade 3 puntos de SUERTE por haber derrotado al Dragón.

372

¡La batalla comienza!

	DESTREZA	RESISTENCIA
JEFE DE LOS DEMONIOS	7	6
SERVIDOR	5	3

Lucha cada vez con uno. Si vences a ambos, deberás pasar al **21.**

373

Te encuentras en el extremo sur de un corredor norte-sur que muere sin salida. Si vas hacia el norte, llegarás a un cruce. Pasa al **85.**

370. *Dos seres extraños, con la cara llena de verrugas, vestidos con una armadura de cuero, se hallan sentados a la mesa.*

374

Los Esqueletos no advierten tu presencia y desaparecen por la puerta que comunica con el Almacén de las Barcas. Suspiras con alivio y continúas tu camino para probar la puerta del extremo norte del corredor. Pero antes de ponerte en marcha, puedes hacer una comida. Añádete también 2 puntos de SUERTE por haber conseguido escapar de los Esqueletos. Pasa al **207.**

375

Te encuentras de regreso en el cruce y esta vez doblas hacia el norte. Pasa al **5.**

376

Puedes llevarte todas las monedas de cobre que hay sobre la mesa. Su valor total equivale a 4 Piezas de Oro. Luego puedes salir por la puerta y pasar al **291.** Pero antes puedes tomar provisiones. Súmate asimismo 3 puntos de SUERTE.

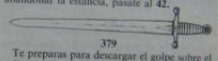
377

Al desenvainar la espada, el Duende alado levanta el vuelo y te ataca. Al mismo tiempo, el viejo se precipita contra la estantería, toca un libro y huye por la puerta secreta que se ha abierto. Tendrás que luchar con el animal.

Si le derrotas, pasa al **196.**

378

Limpias la espada ensangrentada en el jergón. La sangre verde deja una mancha viscosa en la paja. Te acercas a la mesa saltando por encima de los cadáveres y su hedor te hace vacilar. Sacas la caja de debajo de la mesa y la examinas: es una caja pequeña de madera, con la tapa sujeta por unas rudimentarias charnelas. En la tapa hay una placa de latón en la que lees: «Farrigo Di Maggio.» Si quieres abrir la caja, pasa al **296.** Si optas por dejarla y abandonar la estancia, pásate al **42.**



379

Te preparas para descargar el golpe sobre el cofre y entonces el retumbar se hace más fuerte. Levantas la espada, la dejas caer y en el instante mismo en que la hoja toca el cofre, suena un estampido ensordecedor: un rayo atraviesa el aire, cae sobre la empuñadura de tu espada y te lanza dando vueltas al otro extremo de la habitación.

Prueba tu *Suerte:* si la suerte te acompaña, el rayo destroza la espada, pero la habías soltado antes de que cayera. Si no te acompaña, tus restos calcinados yacen en el suelo convertidos en una informe masa negra. ¡La próxima vez no trates de abrir el cofre con la espada! Si has tenido suerte, puedes probar a utilizar las llaves que llevas en la mochila. Pasa al **139.**

380

Te encuentras en un estrecho pasadizo este-

oeste. Al oeste, a corta distancia, divisas un cruce. Camina hasta él y pasa al **37**.

381

El corredor termina en una puerta de madera guarnecida de hierro. En la puerta hay varias inscripciones, pero no entiendes lo que significan. Escuchas, pero no oyes nada. Puedes abrir la puerta (pasa al **84**) o regresar al cruce (pasa al **280**).

382

Levantas el Ojo ante él y adviertes que la joya irradia un suave fulgor. Le apuntas con ella y entonces lanza un grito, retrocede hacia un rincón y queda agazapado allí. Un instante después, de la piedra preciosa surge un rayo de luz: al alcanzarle, el Hechicero se desploma en el suelo y una asombrosa transformación se produce en él. Con ojos atónitos ves cómo empieza a encogerse y a envejecer; su piel se llena de arrugas y se agrieta: pronto queda convertido en una masa amorfa que yace en el rincón. A los pocos segundos, la piedra deja de brillar. Te acercas al montón inerte de vestiduras y compruebas que todo lo que queda del Hechicero son sus ropajes. Pasa al **396**.

383

En un letrero que hay sobre la puerta lees: «Almacén de Barcas». La puerta está cerrada con llave, pero a través de una pequeña ventana protegida por barrotes, ves su interior. Una

383. *Una serie de Esqueletos trabaja en la construcción de una barca.*

serie de Esqueletos trabaja en la construcción de una barca. Sus movimientos rápidos y sus bruscas sacudidas te recuerdan a los de los insectos.

Si tienes una llave en la que ponga «Almacén de Barcas» Pasa al **80**
Si quieres tratar de echar la puerta abajo Pasa al **264**
Si prefieres regresar a la orilla del río y tomar otro camino Pasa al **129**

384

La puerta da a un corredor que sigue en dirección norte. En seguida llegas a un recodo y doblas en dirección este. Unos metros más adelante encuentras un cruce: puedes torcer hacia el norte (pasa al **262**) o continuar hacia el este (pasa al **307**).

385

Caminas unos metros en dirección oeste y después doblas el corredor hacia el norte. Un poco más adelante llegas a un cruce. Puedes dirigirte al sur (pasa al **114**) o al oeste (pasa al **297**). En dirección norte, el corredor muere a corta distancia sin salida alguna. Si deseas inspeccionarlo, deberás pasar al **398**.

386

Subes a la balsa y empiezas a cruzar el río haciendo avanzar la embarcación con ayuda del palo. La operación no es fácil. Cuando te

hallas a mitad del río, la balsa parece adquirir voluntad propia y comienza a balancearse peligrosamente. ¡Te das cuenta de que está tratando de volcar y tirarte al agua! Ante tal situación, tienes dos posibilidades: confiar en que tendrás la fuerza y la suerte suficientes para no caerte de la balsa y lograr alcanzar la orilla norte (pasa al **55**), o saltar al agua y regresar a nado a la orilla sur (pasa al **166**).

387

Pruebas las llaves: no gira ninguna. Al tratar de girar la tercera, se activan unos pequeños resortes y tu último recuerdo es un agudo dolor provocado por tres flechas diminutas que atraviesan tu piel. Las flechas están impregnadas de un activo veneno de efecto fulminante. ¡La próxima vez, acuérdate de no probar esta combinación de llaves!

388

La espada se escurre de tu mano, vuela por el aire y tienes que dar un salto a un lado para que no te caiga encima. De todos modos, al caer, te roza la mejilla. Pierdes por ello 1

punto de RESISTENCIA. Decides que lo mejor será salir de la estancia. Recoge la espada y pasa al **90**. Réstate asimismo 1 punto de DESTREZA por el temor que te inspira el poder del Hechicero.

389

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, pasa al **289**. Si no lo eres, deberás pasar al **112**.

390

El Vampiro muere a tus pies en medio de grandes estertores. Entonces registras su cadáver, pero no hallas nada de interés. La única cosa que merece la pena es un par de pendientes que encuentras en uno de sus bolsillos: vale 1 Pieza de Oro. Si quieres, puedes quedarte con ellos. Si aún no has registrado el primer cadáver, debes hacerlo ahora: hallarás 5 Piezas de Oro que puedes guardarlas también. Si lo deseas, detente a descansar y a comer. Añádete 2 puntos de SUERTE por haber matado al Vampiro. Tras la comida, puedes continuar tu camino en dirección norte (pasa al **120**) o registrar el tercer cadáver (pasa al **393**).

391

Te hallas en el extremo sur de un corredor norte-sur. En dirección norte, ves que del muro este arranca otro corredor. ¿Qué haces?:

¿Caminar hasta ese corredor? Pasa al **52**
¿Buscar un pasadizo secreto mientras caminas hacia el norte? Pasa al **362**
¿Dirigirte al sur y tras doblar un recodo seguir hacia el oeste? Pasa al **48**

392

Te encuentras en un corredor norte-sur. Puedes dirigirte al norte franqueando una gran puerta de madera (pasa al **206**) o hacia el sur (pasa al **329**).

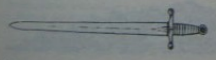
393

Registras los bolsillos del otro cadáver y hallas 8 Piezas de Oro, una botella que contiene un líquido y un trozo viejo de pergamino. Puedes quedarte con estos objetos. Si quieres leer lo que pone en el pergamino, deberás pasar al **212**. Para probar el líquido de la botella, pasa al **369**.

394

Las botas son de cuero rojo y su hechura es perfecta. Son mucho más resistentes que las tuyas y parecen de tu medida. Te las pones y das unos pasos con ellas, pero pronto notas con horror que no puedes moverte; sientes como si las botas te agarraran los pies con fuerza. Haces esfuerzos para quitártelas, cuando, de pronto, oyes un chasquido y ves que una estalactita cae del techo y se estrella contra el suelo; entonces vuelves la cabeza y descubres una enorme figura negra que se dirige hacia ti. Se acerca más y sientes que la sangre se te hiela en las venas: frente a ti, a tan sólo unos metros de distancia, se halla una ARAÑA GIGANTE. Mide por lo menos un metro de ancha y avanza sobre sus patas velludas abriendo y cerrando nerviosamente las mandíbulas, relamiéndose de gusto al pensar que vas a ser su próxima comida. Desenvainas la espada para defenderte, pero las botas te impiden moverte. Como consecuencia de ello, deberás restar 2 puntos al número obtenido cada vez que tires los dados para determinar tu Fuerza de Ataque.

ARAÑA GIGANTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8



394. Frente a ti, a tan sólo unos metros de distancia, se halla una ARAÑA GIGANTE.

Si sales vencedor, pasas al **232**.

395

Saltas por encima de los huesos esparcidos por el suelo e inspeccionas el Almacén de Barcas más de cerca. Tomas unas cuantas herramientas y las examinas: se trata de martillos, clavos, escoplos y otros objetos similares de lo más corriente. De pronto, al otro lado de la puerta norte, oyes unos fuertes golpes; pero aún tienes tiempo de echar otro vistazo antes de actuar. ¿Registras los cajones de los bancos que hay en la habitación (pasa al **322**) o examinas las herramientas con mayor detenimiento (pasa al **34**)?

396

Ahora que ya has vencido al Hechicero, sabes que tu búsqueda está próxima a finalizar. Te acercas a la puerta de las dos cerraduras. No ves ninguna llave en torno, así que sacas dos llaves de tu mochila y pruebas a introducirlas en las cerraduras. ¡Las llaves giran! Abres la puerta y echas un vistazo al interior. Pasa al **242**. Si no tienes ninguna llave, puedes tratar de echar la puerta abajo, pero esto te costará perder casi toda la RESISTENCIA. Por tanto, réstate 5 puntos de RESISTENCIA y entra en la cámara. Pasa al **242**.

397

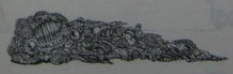
La puerta se abre y te encuentras en una estancia pequeña, de suelo de piedra y sucias paredes. Un olor a moho flota en el aire. En el centro del aposento se halla una tosca mesa de madera y sobre ella una vela encendida. Debajo de la mesa ves una caja pequeña. En el rincón más alejado de la habitación hay un jergón de paja. Puedes elegir entre abrir la caja (pasa al **240**) y salir de la habitación (pasa al **363**).

398

Palpas la pared rocosa del extremo del corredor. Una de las piedras se desprende y deja al descubierto un pequeño tirador con un pomo en su extremo. ¿Qué harás? ¿Apretar el pomo (pasa al **364**) o tirar de él (pasa al **12**)?

399

La corriente es muy fuerte y te arrastra rápidamente río abajo. Empujado por ella atraviesas una pequeña abertura y penetras en una gran cueva. El agua te deposita en la orilla sur de este río subterráneo. Pasa al **218**.



400

Tu búsqueda ha terminado.

Vuelve la página para descubrir lo que contiene el cofre del Hechicero.

El Hechicero de la Montaña de Fuego no existe ya y tú eres ahora el propietario de sus riquezas. El cofre contiene por lo menos mil Piezas de Oro, alhajas, diamantes, rubíes y perlas. Escondido bajo estas joyas encuentras el libro de magia del Hechicero y, al hojear sus páginas, comprendes que este tomo es probablemente más valioso que todo el tesoro junto. Sus páginas contienen instrucciones para controlar todos los secretos —y todos los seres— de la Montaña de Fuego. Gracias a este libro dispones ahora de un poder sin límites y tienes asegurado tu regreso al pueblo. O, si lo prefieres, puedes quedarte y convertirte en el Dueño de la Montaña de Fuego...